

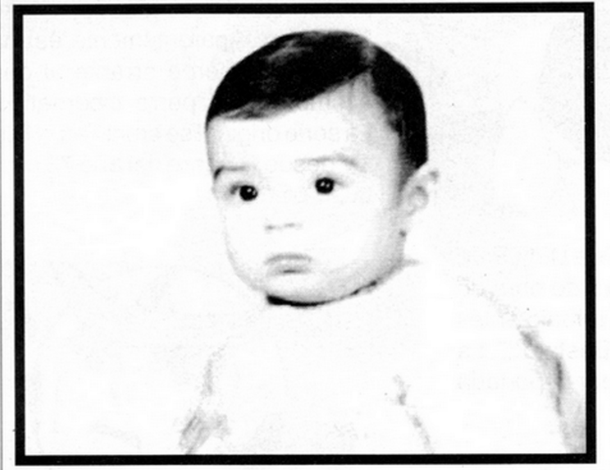
N.º 10
MANGA
ZONE
Enero'94 • 375 Ptas.
GREY
de YOSHIHISA TAGAMI
CREAMY
MAMI
MANGA FILMS
UROTSUKIDÔJI
VENUS WARS
DRAGON BALL
LA MUSICA DE NADIA
Y MUCHO MAS...

SUMARIO

STAFF y Demás Fauna

Editor: Alejandro "¡¡compacts, quiero compacts!!" Maicas
Redactor jefe y maquetación: Jose Javier "lo que yo escribo no le gusta a nadie" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "¡ah!, pues ahora que lo veo, ese otro logo..." Forés
Tratamiento de imágenes: Juan "el soldado informático" Gómez
Equipo MangaZone:
Articulistas:
Víctor Véctor
Vicente Penadés
Gonzalo B. Tello
K.I.A.
Luis Alís
Carlos "Darkmind"
Micky "el conciso"
Daniel "el Capi"
Nacho "Elfo Oscuro" Larraz
Ojoko
Marta-Noriko Simó Amezawa
Santiago "MoonHunter" Forés
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier "el ogro" Martínez
Dibujantes:
Micky
Jaume Gracia
José Valiente
Daniel "Captain D"
Luis Alís
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Lectores: Seres escogidos que demuestran por el hecho de preferirnos su excelencia cultural e intelectual.

EDITORIAL



¡Pues sí, el de la foto soy yo, ¿pasa algo?!

¿No decíais que cambiara la foto? Pues ahí tenéis, seguro que en ésta no parezco uno del GRAPO.

Pero bueno, vayamos a lo que toca (más bien a lo que pega, y muy fuerte). Este número, como podéis ver en portada, tiene como plato fuerte un reportaje sobre el "Street Fighter II". Este videojuego ha conseguido tal éxito comercial, que ya tiene una versión en manga (realizada por el joven autor de éxito Masaomi "Xenon" Kanzaki), y se está realizando una serie de animación.

Dentro del mercado japonés es normal que un cómic que alcance cierto éxito, vea una versión animada del mismo, e incluso se realice uno o varios videojuegos de él. Lo que no es nada normal es que el proceso sea el inverso. Es decir, se empiece con el videojuego, y a continuación se hagan el manga y la versión animada. Por ello hemos creído que era un buen momento para tocar este tema. El de los videojuegos.

Yo personalmente quisiera hacer una pequeña introducción histórica del tema, pues con ella podremos darnos cuenta de la rapidez evolutiva que ha sufrido este medio, uno de los más importantes (en difusión) de los últimos tiempos. Por algo será que a la última generación se la llama: "La generación del videojuego".

El mercado de los videojuegos irrumpió por fin de forma explosiva (hace ya unos años) con la aparición de las videoconsolas caseras. Pero el principio de todo se remonta mucho más atrás, cuando en 1971 un joven Californiano llamado Nolan Bushnell creaba una máquina tragamonedas llamada "Pong". Esta máquina consistía en una simulación por ordenador del tenis de mesa. Acababa de crear el primer videojuego interactivo.

Sin embargo su máquina tenía una pega, pues una persona sola no podía jugar (se debía competir con un adversario).

Tuvieron que pasar 6 largos años para que apareciese la primera máquina que desafiaba por sí sola la inteligencia de una persona. Y fue, cómo no, gracias a una empresa japonesa, TAITO, que nos sorprendía en 1977 con su famoso "Space Invaders" ("Invasores del Espacio"). El juego consistía en el manejo de una nave que se desplazaba sobre una línea horizontal fija, y que debía eliminar disparando verticalmente hacia arriba a unos extraterrestres que iban bajando para intentar llegar a la línea de la nave, y así destruirla.

Tras estos dos juegos, aparecería uno nuevo que combinaba aspectos de los dos anteriores: el "Breakout", aquí denominado "El Muro". Tanto este juego como los anteriores tenían un aspecto común: aquello que manejábamos se desplazaba sobre una linea fija (un solo eje). Así que el siguiente desafío fue el conseguir una máquina en la que el objeto que controlásemos se desplazara sobre dos ejes. Así apareció el primer juego de persecución en laberintos, llamado "Pac-man".

Todo ésto empezó con máquinas situadas en lugares públicos, bares, salones recreativos, etc... Pero pronto se desarrollaron aparatos caseros (aparatos que uno podía utilizar en su casa, con su propio televisor). A partir de aquí todo ha venido rodado hasta nuestros días, cuando el CD-ROM y la realidad virtual son un hecho. Y ya no hay nadie que se atreva a decir: "eso es imposible hacerlo".

Esta vez he preferido utilizar casi toda la editorial para hacer una reflexión, en lugar de informaros acerca de alguna novedad. Si mis palabras os han hecho pararos a pensar por un instante, me doy por satisfecho.
(y si no os han impulsado a exigir que os devuelvan el dinero, yo también -JJ).

Pero en fin. No olvidemos que ésto es una revista sobre cómic japonés. Nos vemos el próximo mes.

¡Larga vida al Manga!

Alejandro Maicas

Leer Breves en la página 38.

Fe de erratas: En nuestras Noticias España del número 9 hubo una pequeña confusión, e incluimos como películas que iban a ser proyectadas en la Muestra de Cine de Animación "Tonari no Totoro", "Ryujin Z" y "Dragon Ball Z". Las que fueron proyectadas realmente aparecieron en el recuadro situado al final de la sección.

También se habló de una mesa redonda sobre el anime que iba a organizarse con motivo de dicha Muestra, con la asistencia de varios invitados destacados. Sin embargo, cambios de última hora la hicieron imposible. De todos modos, en nuestro próximo número podréis leer nuestro "cambio de impresiones" con Carl Macek, ya que Manga Films nos invitó a comer con él.

Filmación de fotolitos: PUBLITRADE CENTRAL DE PRODUCCION GRAFICA

Impresión: GRAFICAS ANDUJAR

Distribución: DISTRIMAGEN
Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

NOTICIAS JAPÓN

La productora de animación Emotion, dependiente del grupo Bandai Visual, cumple diez años. De su trabajo han salido las mejores producciones animadas de los últimos años. Sólo por citar unas pocas: Victory Gundam, Sensha Police Dominion, Patlabor, Giant Robo, Iron Leaguer, Gia·Gear, Oniisama he..., incluyendo el que fuera el primer software que apareció directamente en vídeo (o lo que es lo mismo, la primera OVA -JJ): Dallos.

¿Os acordáis del film de promoción de Battle Fighters (Fatal Fury) que fue proyectado en la Fuji TV hace unos meses en Japón? Pues bien, ¡ya podéis comprarlo!...en japonés, sistema NTSC por 7.800 yens.



En el nº 2 de ventas totales de videocassettes tenemos a "NG Knight Ramune & 40 DX", el primer volumen, que ha salido a la venta al precio de 5.800 yens. En el 5 tenemos el sexto volumen de los OVAs de Bastard!!. En el puesto 24 tenemos, ¡oh sorpresa!, la reedición de nuestra nunca bien ponderada AKIRA de Katsuhiro Otomo, al asequible precio de 3.800 yens.

Una serie de OVAs del personaje clasico 8 Man (Eight Man) ha salido al mercado. Bajo el título "8 Man-After", se propone un argumento que tiene lugar 25 años después de los acontecimientos narrados en el cómic. El diseño de personajes ha corrido a cargo de Kenichi Ookan, quien diseñó los



personajes de los OVAs de Dirty Pair, y el diseño mecánico ha sido obra de Hiroshi Obekuni, el cual trabajó antes en "Silent Möbius" y en "Bastard!!". La cosa promete, a juzgar por la portada del primer OVA.

Ha concluido la última reedición de Macross, esta vez en una lujosa edición en Laser Disc. Han sido nueve discos en total, con nuevas ilustraciones a cargo de Haruhiko Mikimoto para sus respectivas portadas. Cada uno a 5.800 yens, un precio bastante razonable para lo que suele ser habitual en el mercado japonés.

El popular personaje de Go Nagai "Bishojo Senshi Cutey Honey", cuya versión animada del año 73 se emitió en Francia bajo el título de "Cherry Miel", estrena OVA de 4 volúmenes para la próxima primavera. El diseño de personajes viene de mano de Osamu Horiuchi. Toei Doga, que ya se ocupó de la serie de televisión, también lo hace de esta nueva OVA.



Así ve Osamu Oriuchi al famoso personaje de Go Nagai, Cutey Honey.

Y para rematar la avalancha de revivals, que parece no tener fin, ha asomado la nariz en el mercado japonés el primer volumen de una OVA basada en el personaje clásico de Tatsunoko "Casshan". Aparentemente, es una especie de héroe errante al que acompaña un perro cibernético. La serie original se emitió en la Fuji TV desde Octubre del año 73 hasta Junio del 74.







Moldiver es una de las OVAs que más éxito ha cosechado este año. Está basada en el cómic del mismo título, con guión de Hiroyuki Kitazume y dibujos de Shinpei Ito, publicado en el Shonen Captain de la editorial Tokuma Shoten.La historia se desarrolla en un futuro relativamente cercano, en el que un chico y una chica reciben dos trajes amplificadores llamados Moldiver nº 1 y Moldiver nº 2, que les permiten las más increíbles proezas sobrehumanas, pero con la pega de que tienen un límite de tiempo de 666 segundos.

La OVA va ya por el sexto volumen, y probablemente se plantee una continuación cuando termine.

Como os prometí el mes pasado, aquí os dejo con unos estupendos dibujos de Toshihiro Kawamoto y Kunihiro Abe, pertenecientes a los diseños de personajes y mecha de la nueva OVA secuela de Orguss: "Orguss 02". Atención al nuevo robot Orguss, y a los personajes Leen y Natalma.

Luis Alís

Diseño "pre-producción" de personajes para "Orguss 02". El toque que os resultará familiar es debido a la intervención de Haruhiko Mikimoto como co-diseñador de personajes.

NOTICIAS USA

MANGAS Y MANGOIDES PARA EL AÑO NUEVO

Esta vez va en plan telegráfico, que tengo las manos llenas con el escáner y lo demás (Va, Javi, pon algún ácido comentario, que sé que lo estás deseando). (¿Ah, sí? ¡Pues ahora no quiero! -JJ).

ANTARTIC PRESS

Comand Review Volume 4 (por Steve Gallacci): extractos de la colección Albedo concernientes al personaje de Erma Felna.

Furrlough #13 y, de nuevo disponible, el #1 (por Tom Verre).

Goku #4 (absolutamente nada que ver con..., por Ippongi Bang).

Gold Digger #7 (por Fred Perry).

Ninja High School #0: Ben Dunn nos explica qué hacían los personajes de la serie antes de iniciarse ésta. Incluye bocetos y arte inéditos.

Mangazine #31: la revista centra su sección sobre manga en la serie japonesa Ushio y Tora.

NINJA HIGH SCHOOL CD-ROM para Macintosh (seguro que sacan una versión para PC bien prontito. Tranquilos, majetes): contiene los dos primeros números de Ninja High School, en color, junto con voces, efectos de sonido y banda sonora.

Silbuster (por Kazumitsu Sahara):



científico muere mientras construye propulsor para defender la Tierra de alienígenas, su hija Mitsuha ha de componérselas para completar el Silbuster y montar la de Dios es Cristo a los malvados ETs.

Small Bodied Ninja High School Collection Volume 1 (por Robert DeJesus): compila los dos primeros capítulos de la misma serie.

Tank Vixens (por Paul Kidd y Mike Sagara): animalitas antropomórficas peludas con grandes delanteras, lencería militar (digamos), y cierto toque psicótico. Los cuatro tópicos del manga preferidos por los americanos elevados a la enésima potencia. Atención, pregunta: ¿para cuándo un culebrón romántico a lo Maison Ikkoku en Antartic Press?

DARK HORSE

Caravan Kidd, Part 2, #8 (Manabe).
Version #2.6 (Hisashi Sakaguchi).

MALIBU/ETERNITY

ROBOTECH: Return to Macross #11 (Bill Spangler y Tim Divar).

ROBOTECH II: The Sentinels Book III #6 (Tom Mason y Jason Walltrip): basado en el guión de la segunda parte del ROBOTECH animado que no se llegó a producir.

ROBOTECH: Invid War Aftermath #3 (Bruce Lewis y Dave Lanphear).

Ninja High School: Beans, Steam and Automobiles (Ben Dunn).

Ninja High School: Beware of Dog (Ben Dunn).

Ninja High School: of Rats and Men (Ben Dunn).

MIRAGE

Usagi Yojimbo: Volume 2, #6 (Stan Sakai y Tom Luth).

Space Usagi II: White Star Rising #2 (Stan Sakai y Mary Woodring).

NOW

Classic Speed Racer: Return of the GRX (Lamar Waldron, George Brooker, Brian Thomas).

New Adventures of Speed Racer #4 (Steve Sullivan y Oscar Gonzalez).

VIZ

Animerica Vol. 2, #1: entrevista a Yoshiki (The Guyver) Takaya, y los comics Lum y Area 88. Noticias y reportajes.

Battle Angel Alita: Part III, #3. Aventuras del personaje de Yukito Kishiro.

Bio-Booster Armor Guyver #4 (Yoshiki Takaya).

Maison Ikkoku: Part 2, #1 (Rumiko Takahashi).

Mermaid Forest #2 (Rumiko Takahashi).

Mobile Suit Gundam 0083, #2 y #3. Adaptado a partir de los scripts originales e incluyendo material de los cels (acetatos) de la OVA.

Ranma 1/2: Part III, #2 (Rumiko Takahashi).

Sanctuary: Part III #9 (Sho Fumimura y Ryoichi Ikegami).

Silent Möbius: Part V, #2 (Kia Asamiya): al fin empezamos a saber más sobre la historia de Katsumi Liqueur.



Ultraman Classic: Battle of the Ultra-Brothers #1 (Mamoru Uchiyama).

Venger Robo #3 (Go Nagai y Ken Ishikawa).

VARIOS...

Barefoot Gen. El caso es que esta serie ha sido editada en castellano (llegué a tenerla en mis manos, pero, tonto de mí, no la adquirí), pero es terriblemente difícil de encontrar.

Dragon (Mayo): magazine japonés sobre juegos.

Out (Mayo): magazine japonés sobre el mundillo del cómic del país.

Young Hip: cómic dirigido específicamente hacia los jóvenes japoneses del género masculino, no tolerado a menores, con paladas y paladas de lo que ya te imaginas.

Alpha: ilustraciones y diseños de personajes de Yoshiyuki Sadamoto (Nadia..., Wings of Honnêamise, etc), tamaño gigante, precio gigante ($85).

B-Club: The Plastic 2: especial sobre una convención japonesa de modelistas. En japonés.

Doll #2 Manga (Toshihiro Hirano). Manga en japonés.

Go Ahead: Gundam 2D & 3D Works: ilustraciones de Kazuhisha Kondo, y maquetas inspiradas en las mismas.

Hobby Japan Ex: Garage Kit Catalog: centrada en la 1993 Japan Fantastic Convention. Los mejores modelos de los mejores maquetistas. En japonés.

Special Graphix: Godzilla vs. Mothra. Reportaje sobre la producción cinematográfica. En japonés.

Anime UK #12. El excelente magazine británico ataca de nuevo.

Protoculture Addicts #27. Más páginas, más ilustraciones. La maquetación más *chic* (¡envidia, envidia!) (¡qué mal me estás cayendo! -JJ) para uno de los magazines más sabrosones del mundillo.





V.Max #9: esta vez, el magazine se centra en una serie que nos tiene muy intrigados: "El Irresponsable Capitán Tyler". Y la serialización de "La Leyenda de los Heroes Galácticos".

Escultura de Neón de Godzilla (¡ju, ju!): un Godzilla de vinilo de unos 18 cm de alto, arrojando una llamarada de neón (un tubo fluorescente) por la boca. Para impenitentes.

Y las revistas japonesas: Animage, Animedia, Anime V, B-Club, Hobby Japan, Model Graphix, New Type, Roadshow, Screen, Ushusen... en fin.

Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA

Forum se desmelena

Las últimas malas lenguas hablan de los próximos lanzamientos de Forum: “Macross II” y “Appleseed”.

Parece ser que por fin se resolvieron los conflictos que habían en la negociación de los derechos de la mayor de las obras de Shirow, y la línea manga de Forum se dispone a traernos una nueva obra cumbre. Sin embargo, esperemos que reconsideren su política de mostrar sólo un poquito de cada obra para “darnos a conocer un panorama amplio de lo que es el manga” y no corten su serialización tras acabar el primer volumen, como ya sucedió con obras como “Crying Freeman”. Además, dada la tremenda complejidad de la trama ideada por Shirow, la traducción va a tener que ser muchísimo más esmerada de lo que en ellos es habitual con los productos que traen del mercado norteamericano, porque como sigan con su nivel actual, desafío a cualquiera que no la haya leído en inglés a que capte todos los entresijos de la historia (lo cual ya es difícil hasta en la versión inglesa).



Por otro lado, también aparecerá dentro de pocos meses la adaptación de la serie de Viz “Macross II”. Espero que me sorprendan, de verdad, porque Macross es una obra especial para mí, e imagino que también para muchos de vosotros. A ver si empiezan a tratar el material que traen de los USA con el mismo cuidado que el que compran directamente a Japón. Ánimo, Forum, sabemos (bueno, creemos) que podéis hacerlo.

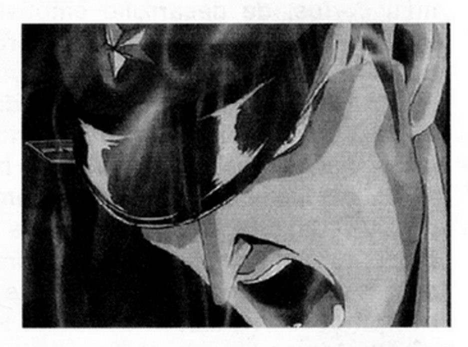
Y por si fuera poco, también aparecen de la mano de Forum la primera entrega del "Rumik Wold" de la famosa Rumiko Takahashi, y la novela gráfica "Pineapple Army", de Kazuya Kudo y Naoki Urasawa. No perdérselas.

¡Increíble!¡Sailor Moon!



Por fin podemos ver en nuestras pantallas la mayor sensación del anime japonés de los últimos dos años: “Bishojo Senshi Sailor Moon” (*La guapa joven guerrera Sailor Moon*; en serio). Comedia dramática de ciencia-ficción fantástica es el nombre que mejor se le ajusta, y nos cuenta la historia de Usagi Tsukino, una joven escolar japonesa, con un increíble par de... coletas rubias, a la cual un gato parlanchín llamado Luna otorga los poderes de Sailor Moon (literalmente Marinero/a Luna, por lo del uniforme escolar japonés de marinerito, aunque en el doblaje se la ha llamado Guerrero Luna) para luchar contra seres demoníacos de otra dimensión que quieren dominar la Tierra y resucitar a su “Gran Soberano”, ayudada por nuevas guerreras que se le irán uniendo, como Sailor Mars, Sailor Mercury, Sailor Jupiter, etc. Sin olvidarnos, por supuesto, del “Señor del Antifaz”, un apuesto joven ataviado como un ilusionista y con antifaz incluido, que tiene por costumbre sacar a las chicas de apuros en el último momento, para luego desaparecer misteriosamente, y que por supuesto trae loquita a Usagi (que significa *conejo*, y como no les gusta respetar los nombres originales han cambiado por Bunni). No perderse las diversas expresiones faciales de Sailor Moon cuando está a punto de romper a llorar, cosa que sucede unas 137 veces por capítulo. En Antena3, por la mañana antes de Ranma 1/2.

Nuevos lanzamientos de Manga Films



Aparece en enero, concretamente el día 12, el primer volumen de la OVA “Doomed Megalopolis”, a 1.995 pts., primero de una serie de cuatro capítulos, que le seguirán hacia mediados de año. El día 26 llegará el primer acto de "3x3 Ojos" al precio de 2.495 pts. En nuestro próximo número les daremos cumplido repaso (mucho siente, aquí ya no sitio). Sin embargo, "Crying Freeman", también anunciada para enero, deberá esperar un poco, pues su lanzamiento ha sido momentáneamente aplazado. En febrero aparecen "Dominion 2" (día 9) y "Urotsukidoji II" (día 23) cerrando ciclos, las dos a 2.995 pts., y en marzo "Judge" y "Ultimate Teacher", ambas a 1.995 pts.

Por otro lado, bajo el sello Anime Video y también a 1.995 pts., aparecerán en el mercado las primeras películas de Dragon Ball Z, "Garlic Junior inmortal" el día 12 y "El más fuerte del mundo" el 26, continuando con la colección. En febrero, simultáneamente a las de Manga Video, aparecerán en el mercado "La Superbatalla" y "El Superguerrero Son Goku" (sigue sintiendo, no sitio también).

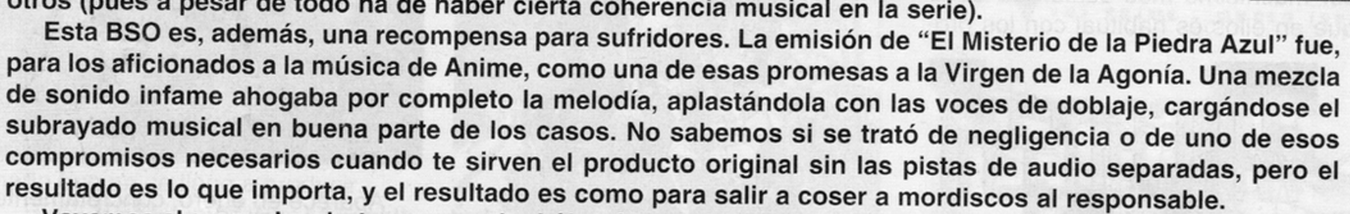
El de siempre

AniMelomanías

¡CARGUEN LOS TUBOS LANZATORPEDOS!

"Nadia de los Mares Misteriosos" es, eminentemente, una feliz mescolanza de elementos narrativos: tragedia griega, triángulos amorosos, aventura robinsoniana, ciencia-ficción de finales del siglo pasado, Indiana Jones y el Templo Maldito, Carros de los Dioses, el Octubre Rojo y El Maquinista de la General (¡Horror, Juan Gómez ataca de nuevo! ¡Rápido, escondámonos en el baul!) (ya hasta se lo dice él solito -JJ). En correspondencia, tenemos una música de la Banda Sonora Original apropiadamente variada, en autores y en temática. En ella se cruzan la orquestación de Anime tradicional, el Pop-Rock, el Jazz, la música de cámara, los paisajes sintéticos, las marchas militares... y una diversidad de emociones transmitidas igualmente satisfactoria.

Al tratarse de la BSO de una serie de varias decenas de episodios, se advierten algunas diferencias con las BSO propias de los largometrajes. Los temas son, por lo general, más cortos, de desarrollo emotivo más simple pero más intenso, más "reutilizables" en el proceso de montaje musical de cada episodio, teniendo en cuenta que es a través de este montaje que se marcará el ritmo de la acción animada. Hay pocos temas de un solo uso, pero no son tan diferentes de los otros (pues a pesar de todo ha de haber cierta coherencia musical en la serie).



Esta BSO es, además, una recompensa para sufridores. La emisión de "El Misterio de la Piedra Azul" fue, para los aficionados a la música de Anime, como una de esas promesas a la Virgen de la Agonía. Una mezcla de sonido infame ahogaba por completo la melodía, aplastándola con las voces de doblaje, cargándose el subrayado musical en buena parte de los casos. No sabemos si se trató de negligencia o de uno de esos compromisos necesarios cuando te sirven el producto original sin las pistas de audio separadas, pero el resultado es lo que importa, y el resultado es como para salir a coser a mordiscos al responsable.

Vayamos al grano. Lo cierto es que adquirí los CDs de la BSO de "El Misterio de la Piedra Azul" en el orden incorrecto. Primero fue el segundo volumen, y luego el primero y el tercero (y aún estoy intentando conseguir el cuarto). Sin embargo, fue un orden afortunado. Veamos por qué, a medida que os comento este trío de CDs.

¡FUEGO EL UNO!

FUSHIGI NO UMI NO NADIA. The Secret of Blue Water Vol. 1.
Referencia: FUTURELAND TYCY-5136 (1990.5.30).
Precio: 3.000 Yen.
Desglose: 18 pistas.
Duración: 45:52.



Vamos allá. Supongo que lo más destacable de este CD, desde el punto de vista de un fan japonés, serían las versiones largas de "Blue Water", tema que suena en el genérico de apertura de cada episodio, y "Yes! I will...", el que lo hace en los títulos de crédito finales, ambos cantados por Miho Morikawa. Nada que ver con el que nos puso TeleCinco, que tampoco estaba tan mal, aunque no tiene ni de lejos la energía de los originales. ¡Pero...! Pero ocurre que "Blue Water", a su vez, por mucha energía que desprenda el cañero juego de percusión y bajo y el pegadizo estribillo de la Morikawa, carece, paradójicamente,

del entusiasmo que desprende la versión corta del genérico. "Yes, I will...", por otro lado, sí la conserva y expande, siendo mucho más satisfactoria.

Los temas orquestales son diversos: tenemos una plácida variación de ese melancólico tema liderado por la guitarra y el piano con que se cerraban muchos de los capítulos, otros fragmentos de optimismo marino empleados en escenas exteriores del Nautilus y que no desentonarían para nada como acompañamiento en "Vacaciones en el mar", algunas secuencias de persecución por la banda del Trio Grandis, otras de batalla naval y, entre los dedicados a la estancia en París de los protagonistas (el Sena, en el circo, etc.), una pequeña joya, que si no me equivoco acompaña a Nadia cuando está contemplando la capital desde la Torre Eiffel, y que define la melodía correspondiente a ella y a Nemo: primero están las notas del tema interpretadas por un instrumento de viento, áridas, levemente evocativas. Entra entonces un coro de instrumentos hermanos, introduciendo tensión en la estructura, como un nudo en la garganta, y esta tensión se despliega en la intervención del arpa, la guitarra española y demás instrumentos, dándonos una deliciosa puñalada de melancolía inmigrante y portuaria enmarcada en un atardecer gris. Apenas tres minutos, pero qué minutos. Todos los temas instrumentales de estos CDs sobresalen en el aspecto emotivo, por lo que son muy agradecidos.

Los otros dos temas cantados en este disco (por Satomi Matsushita) la verdad es que no son muy remarcables. Un tema pop musicalmente algo cándido y nostálgico, agradable, y otro que pretende ser más marchoso pero que resulta más bien tosco.

Vamos con el segundo CD.

¡FUEGO EL DOS!

FUSHIGI NO UMI NO NADIA. The Secret of Blue Water Vol. 2.
Referencia: FUTURELAND TYCY-5144 (1990.9.27).
Precio: 3.000 Yen.
Desglose: 20 pistas.
Duración: 55:09.

Este es el primer CD de "Nadia..." que recibí, y fue como un pleno en la Lotería Primitiva: todos los temas principales de la serie se hayan contenidos en él.

Para empezar, están los temas del genérico y de los créditos finales. El "Blue Water" es breve pero de un entusiasta genial, puro "punch" aventurero, veloz y emocionante. ¿Por qué no lo habrán hecho igual en la versión larga? Le siguen los temas respectivos de Jean, Nadia y Nemo. Mientras que el de Jean es la típica marcha militar bufa, el de Nadia es el ya comentado, realizado mediante sonoridades de pretensión africana, y el de Nemo es una variación del mismo tema anterior, pero de una tristeza grisazulada que encoge el corazón. Prosigue una tercera variación más esperanzada y llegamos a un favorito: el tema de Neo-Atlantis (¡Chaaaan Chan Chan-chan! ¡Chaaaan Chan Chan-chan! Es uno de los preferidos de Carlos DarkMind), fondo habitual para las pomposas oratorias de Gárgola. Y no podía faltar, por supuesto, el funesto y terrible órgano tocado por Nemo.

Siguen algunos temas que varían entre músicas de transición y ambientes emocionales básicos mediante sintetizadores (muy efectivos). Otro tema a destacar: el del final de la serie, cuando una Mary ya casada y embarazada nos cuenta qué ha sido de los protagonistas, ideal para quedarse con la mirada perdida al acabar la aventura. Dos temas vocales del capítulo de canciones, uno de Nadia, muy bonito, y otro de Jean, más divertido. Temas del Trio Grandis, a lo Big Band al borde del Rock'n'Roll; el dedicado a las terribles revelaciones sobre el pasado de Nadia o a las atrocidades producidas por Neo-Atlantis, con esos coros procesados dentro y fuera de tesitura, aplastantes; el que sonaba mientras Electra narraba lo ocurrido en Tartesos, su tierra natal, cuando Nemo hizo estallar la Torre de Babel, con esas campanadas fúnebres y esa corriente de esterilidad y final muerte. Y el más reconocible, el tema con que se cerraban muchas de las aventuras, sobre todo el que concluía varios de los capítulos transcurridos en la isla desierta: un delicado fondo de piano, nocturno, que sienta una textura consoladora sobre la que pisa fuerte una guitarra solitaria, reforzada, tras exponer su tesis de que más allá de la adversidad está el consuelo, por la llegada de más instrumentos que refuerzan la postura, aunque se concentren demasiado en lo triste de las dificultades antes de llegar a la misma conclusión. Es muy bello.

Para terminar, el "Yes, I will...", que es una excelente conclusión a las emociones del tema anterior, y "Families", un tema vocal que no creo que estuviera presente en la serie (por lo menos no estaba en el material recortado que se vio en España), pero que es muy atractivo: una especie de balada de instrumentación... no sé, con la misma pretensión de peculiaridad que puede tener el tema de Annie Lennox para el film "Dracula", aunque no se parecen apenas en nada (creo que estoy llevando estas impresiones demasiado lejos. ¿"Pretensión de peculiaridad"?) (ya estamos acostumbrados, hijo, es parte de tu encanto -JJ).

En suma: redondo.

¡FUEGO EL TRES!

FUSHIGI NO UMI NO NADIA.The Secret of Blue Water Vol. 3.
Referencia: FUTURELAND TYCY-5151.
Precio: 3.000 yen.
Desglose: 36.
Duración: 77:49.



Si el anterior CD era perfecto por la elección de los temas, éste lo es por la relación rendimiento/precio: ¡36 temas! ¡78 minutos! Variaciones de todos los temas principales, más temas vocales, de todo. Empieza con el tema que canta Mary (con el cachorro King de... hum... apoyo vocal) en el capítulo de canciones. Sigue con temas alegres, tristes, tenebrosos, de peligro, fúnebres, excitantes, versiones de los temas del segundo CD con diversos énfasis emocionales... Otra pequeña joya: el tema que tocan los marineros del Nautilus para despedirse de sus camaradas muertos, ceremonia ofrecida entre los escombros calcinados de la Atlántida sumergida: una delicia de tópicos aires helénicos, con esa armónica de mirada perdida en el horizonte agarrotando tu pecho. Sigue una sucesión de temas, a cada cual más interesante, incluidos algunos de corte circense. Y entonces...

¡Y entonces el tema que cantan Sanson, Hanson y Grandis en el capítulo de las canciones! ¡Whoa! Desenfrenado, brutal, épico. Genial. ¿Tenéis algún familiar deprimido? Poned a tope el amplificador. O se os come a besos de agradecimiento u os descerraja la cabeza de un escopetazo, pero no seguirá ahí amodorrado por mucho tiempo.

Después, otro precioso tema cantado por Nadia, Anime-Pop de precisión, muy bien ejecutado. Otros temas variados como antes, y empieza la juerga: primero, el tema que aparecía en la serie cuando Nadia emulaba al Increible Hulk intentando abrir una lata de provisiones con una piedra del tamaño de una mesa, percusión de aires africanos asistida en la masacre por un fuerte bajo selvático y unas guitarras con intención de hacer daño, de lo más original; a continuación, todos los temas musicales del combate final entre el Nuevo Nautilus y el Noé Rojo, así como el enfrentamiento entre los héroes y Gárgola. Agresivos, hablando de heroísmo, de esfuerzos desesperados, pero también de confianza en sí y de determinación. Varios de ellos aparecen dos veces seguidas, ejecutados en dos *tempos* diferentes. El último es el más dramático, auténtica lucha desesperada, una variación del tema de Nadia arrastrado al borde del abismo y debatiéndose con todas sus fuerzas entre el triunfo y la tragedia.

Y, como conclusión, la música que suena durante la reentrada a la atmósfera terrestre, cuando Jean revive y se une a Nadia en la contemplación del hogar al que están regresando, en la seguridad de la felicidad.

Entre estos tres CDs se completa casi todo el temario de la serie. Existe un cuarto CD, listado en el pack "The Complete Blue Water" (TYCY-5280 a 5290 (1993), 25.000 Yens, 11 discos, incluyendo BSOs, Karaokes y nuevas canciones de los personajes de "Nadia..."), pero no estoy seguro de que sea parte de la BSO de la serie (podría ser la BSO de la posterior película). En todo caso, intentaré conseguirlo y describíroslo (hay fragmentos que aún deseo obtener, y que podrían estar ahí).

Recomendaciones: para los que realmente queráis los temas más representativos de "Nadia..." y queráis recordarlos, empezad por el segundo volumen. A los aficionados a las BSO en general que queráis más variedad de temas y más cantidad por peseta invertida, y que no les importe mucho reconocer los temas distintivos de la serie, a por el tercer CD. El primero lo dejaría para completistas, lo que no quita que sea de gran valor, pero antes id a por los otros dos. ¡Repitan conmigo: dos, tres, uno!
¡Buena caza, AniMelómanos!

¡INMERSION PROFUNDA!

"Eres un aventurero.
Aquel que atraviesa las cataratas que llamamos el peligro,
para encontrar la verdadera naturaleza de las leyendas más allá de ellas.
Si es así, ven en mi busca."
Fushigi No Umi No Nadia

Juan Gómez Martín

Continúa en la página 38, con la primera parte de los consejos sobre métodos para comprar CDs de anime.

Club de Fans
Kimagure Orange Road

Konnichiwa, amigos. Cuando voy a escribir esta nueva entrega para el "Club", acabo de ver por decimovigesimooctava vez algunos de los capítulos de la serie de animación que más me ha gustado desde que viera hace unos años "Macross". De hecho, fue esta serie la que me impulsó a meterme en el mundo de la animación y el manga. Al volver a ver de nuevo esos capítulos me he encontrado con cosas que no había visto antes. Como por ejemplo, que en el capítulo en que Hikaru chan cambia de look, la música del concierto al que van Kyosuke y ella sale en el CD "Singing Heart". Esto viene a que si yo me he dado cuenta de este pequeño detalle, vosotros seguro que también os habréis dado cuenta de otros pequeños detalles que pueden interesar a gente como, por ejemplo, yo mismo. Por eso no dudéis en mandarme cualquier cosa que creáis pueda interesar a otros fans.

Lo que podréis encontrar esta vez en las páginas de este vuestro club es:

Primero, algunos datos sobre las cosas que podéis encontrar en el mercado relacionadas con vuestra serie favorita.

Segundo, una comparación sobre lo que había en los capítulos originales y lo que nos exhibieron aquí.

Tercero, os contaré algo sobre "Graffiti", que es lo primero que hizo Matsumoto san.

Y Cuarto y último, el correo, y con ésto me parece que se acabará.

Guía para el buen comprador de KOR

Para empezar, una lista de los CDs que podréis adquirir (si tenéis una paciencia inagotable y una red de recursos como la de Toshiba) en cualquier tienda de vuestra ciudad (¿pero cómo puedo ser tan mentiroso?). Que yo sepa, sólo existen 8 CDs (qué poquitos, ¿verdad?) con la musica de K.O.R. Éstos son:

·Sound Color I, II y III, que incluyen temas musicales y canciones vocales.

·Loving Heart. Éste son sólo canciones vocales (personalmente pienso que es el mejor).

·Singing Heart I y II. También son canciones vocales, y el segundo acaba de salir en julio a la venta, en un pack que incluía todos los CDs anteriores + una cinta con el "Station" + un calendario con dibujos de Akemi Takada (casi tan bonito como el nuestro -JJ) + un libro de 24 p. con los dibujos de los CDs. Además de todo ésto, si lo comprabas antes del 31 de julio también te daban más cosas, entre ellas un poster de Madoka san. Todo esto podría salirnos por la "mísera" cantidad de aproximadamente 25.000 Pts de nada.

·Mogitate Special. De este CD no sé nada, excepto que contiene canciones que no están en los otros. Hasta hace tan sólo unos días creía que este CD no existía, pero en un NewType antiguo en el que encontré la publicidad de los OVAs de "Igakenai Situation" y "Rouge no Dengon" anunciaban una *Memory Box* en la que se incluían todos los OVAs más los vídeos musicales y este CD.

·Finalmente sólo queda el Station, y es el único OVA (sí, sí, he dicho OVA) en CD y Cassette que conozco. Este tipo de CD es al que los japoneses llaman "Dorama", o drama en cristiano. En ellos se incluyen las voces de los personajes no sólo cantando sino que además ponen pasajes de la serie y otras cosas. En éste en concreto se recrea como he dicho un OVA, sin imágenes por supuesto, y el argumento todavía no lo tengo muy claro, pero estoy trabajando en ello. Seguramente el mes que viene podré contaros



con pelos y señales de qué va exactamente.



De K.O.R. existe, por supuesto, un libro de ilustraciones (faltaría más que no hubiera) dibujado por Akemi Takada, que como sabréis es también la dibujante de Creamy Mami. Desgraciadamente para mí, sólo he podido ver unas pocas ilustraciones de este libro, llamado "Triangle Laberint", pero las pocas que he visto me han bastado para decidir que no puedo vivir sin él. Lamentablemente, conseguir este libro de ilustraciones parece más difícil que conseguir la paz en Bosnia o encontrar a los portaaviones americanos en Guadalcanal.

En cuanto a los mangas, diré que hay tres tipos donde encontrar la serie. Primero en los Shonen Jump del año 84 (un poco difícil, ¿verdad?); segundo (ésto ya es más fácil) en los tomos recopilatorios del manga (éstos son los típicos tomitos que posiblemente habréis visto por ahí); y tercero los tomos compilatorios, los cuales incluyen varios de los tomos anteriores y tienen la tapa dura, aparte de tener alguna que otra ilustración en color. Con respecto al manga, yo a veces me pregunto: ¿cómo puede Matsumoto hacerte un dibujo que te caes de espaldas en una página, y en la siguiente tener que mirar tres veces el dibujo para tener que asegurarte de que no se han equivocado y te han puesto otro manga?

Además de todo lo anterior, también hay un variado surtido de merchandising, que incluye desde posters hasta muñecos de los personajes, pasando por cartas, bolígrafos, gomas de borrar, postales y, aunque parezca mentira porque aquí no llega, prácticamente cualquier cosa que se os ocurra. Aparte de todo esto he de deciros que conseguir cualquier cosa de Kimagure es una odisea peor que la de Ulises. No es que en nuestro país no se puedan conseguir, es que fuera tampoco es fácil, ni siquiera en Japón. Esto lo digo por experiencia, pues "afortunadamente" para mí me suelen mandar cosas "regularmente" de Japón y



llevo nada menos que cuatro bonitos meses esperando que me manden algunos tomos de Kimagure, entre ellos el primero. El libro de ilustraciones ni siquiera lo pueden conseguir (sacad conclusiones vosotros mismos). Si algún afortunado sabe cómo poder conseguir algo de esto, ya sea aquí o fuera, que nos eche un cable. Seguro que mucha gente se lo agradece, y yo el primero.

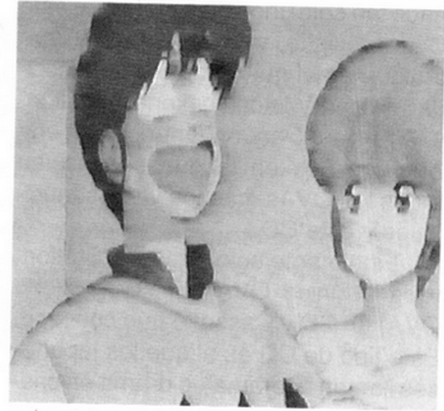
Tele5 vs. Nippon TV o cómo estropear una buena serie de animación.
(Siento el plagio, Javier, pero lo estaba pidiendo a gritos).

La verdad es que no hay grandes diferencias entre una serie que en Japón duraba 25m y aquí... ¿20?, ¿18?, ¿21?, ¿14?. Bueno ¿tal vez sí? No es que diga que Tele5 corte las series, es que las corta y cómo las corta. Afortunadamente para ellos no voy a criticarlos más. Tan sólo voy a comparar un par de OVAs que emitieron ellos y que los juzgue la historia (lástima que la historia no use cabezas nucleares tácticas, les vendría bien una cucharadita de medio kilotón). Los OVAs elegidos, obviamente, son "Shiroi Koibitotachi" y "Hawaian Suspense", porque aparte de "Ano Hi ni Kaeritai" no han hecho ninguno más. Como os podréis imaginar no puedo comparar ningún otro episodio, simplemente porque a ver de dónde saco yo un episodio de los que emitieron hace cinco años en Japón.

SHIROI KOIBITOTACHI

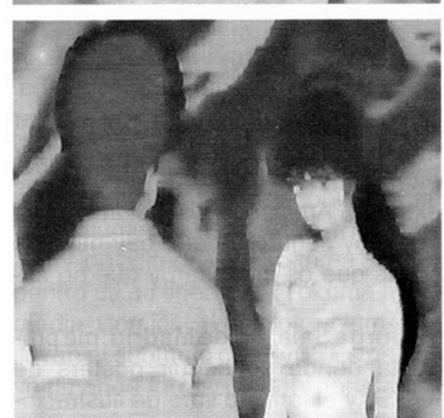
El episodio comienza en la versión de Tele5 con todos reunidos y comentando cómo poder llegar a los remontes de la estación de esquí. En la versión japonesa comienza con Hikaru chan cantando en el baño (parece de los más normal cantar en el baño) y no lo hace del todo mal. Pronto se le une Madoka san. Mientras, son observadas por el abuelo de Kyosuke y el gato. Madoka le pide el champú a Hikaru y





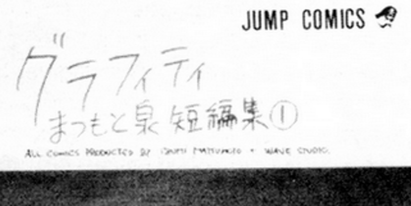
ésta se acerca a la puerta. Una mano sale y se lo da. Hikaru le da las gracias y tras un segundo se da cuenta de que allí no debería haber ninguna mano. El abuelo aprovecha este segundo y desaparece en el mismo momento en que aparece Kyosuke. Hikaru sorprende en ese momento a Kyosuke y en vez de liquidarlo consecuentemente, lo invita a bañarse con ellas (se me ocurren montones de cosas que hacer con él y no son precisamente invitarlo a un baño) y casi sorprende a Madoka desnuda. Esto es lo que han cortado del principio, unos dos minutos (no lo he cronometrado, lo siento). Sigamos, que hay más. Después, mientras el abuelo les narra la historia, en la versión japonesa sale una imagen de una chica congelada y un poco desnuda tal vez (quizá esta sea la razón de que no haya salido). Luego, donde aquí ya empiezan a esquiar, hay una escena en la que la abuela los lleva a sus habitaciones y la cosa es que sólo hay una para Hikaru, Madoka... y Kyosuke. La abuela empuja a Hikaru a los brazos de Kyosuke y así empieza el nuevo día que ya conocemos. Hasta que entran en la cueva sólo hay un par de apariciones más de chicas desnudas y congeladas (no me extraña que estén congeladas, con el frío que hace en la nieve y van desnudas). Pero ahí sí que cambia: en la versión española entran en la cueva y enseguida cambian a lo que hacen Komatsu y compañía. En cambio en la version japonesa, cuando Kyosuke comprueba que no pueden salir, oye a Madoka llamándolo y cuando se gira ve a ésta desnudándose y haciendo peticiones deshonestas (sin comentarios). Kyosuke también





se desnuda y se disponen a hacer cosas que los niños buenos no hacen. En ese momento unas buenas bofetadas le devuelven a la dura realidad (no debería soñar despierto, y menos esas cosas). Por cierto, las bofetadas son porque el chico sí se estaba desnudando. Esto son otros tres minutos más o menos (me niego a cronometrarlo). Desde que salen Komatsu y compañía hasta que Kyosuke termina de contarle la historia a Madoka, todo es igual. Después, más cosas cortadas: tras contarle la historia de los amantes blancos, comienzan a surgir muertos de las paredes y de todos sitios (tipo zombies), y nuestros amigos huyen de ellos hasta que llegan a un callejón sin salida. Entonces Kyosuke intenta utilizar sus poderes pero no funcionan. De todas formas, los zombies desaparecen y comienzan a escuchar la canción que aparece durante el episodio. Hay un temblor y es ahí donde casi caen a la lava. Otro par de minutos. El resto del OVA es idéntico en las dos versiones. ¿Qué os ha parecido? En menos de 25 minutos se han comido al menos 7. Me parece que había dicho que haría dos comparaciones, pero lamentablemente me he quedado sin espacio, así que tendremos que dejarlo para el número siguiente. Lo siento, pero si no me pueden matar y todavía tengo la esperanza de encontrar a alguien que se parezca a Madoka, así que no puedo morir.

Vamos ahora con el comentario que anunciaba sobre "Graffiti".





Decía que era la primera obra de Matsumoto, y realmente no es así. Diría mejor que es la compilación de algunas obras cortas que hizo para el Shonen Jump. Tienen estilos muy diferentes y el dibujo es bastante malo en algunos casos (sobre todo en las historias más antiguas). Sin embargo, la primera historia tiene mucha calidad, comparable a "Sesame Street".



Lo que interesa, que es el argumento (por lo menos es lo que más me interesa a mí) es bastante bueno en todas las historias, pero vayamos a ellas y juzgad vosotros mismos (dentro de lo que se pueda).

Heart of Saturday Night

Un joven cineasta llega a Shangai de camino a Los Angeles, y mientras da una vuelta por la ciudad un hombre moribundo le entrega la mitad de un colgante. Seguidamente es atacado por los asesinos de éste. Consigue



salvarse con la ayuda de una misteriosa mujer (si me enseñaran este libro sin saber nada, preguntaría qué capítulo de Kimagure és, que no lo conozco) que vence a los asaltantes en un plis-plas. Desgraciadamente (¿?) pierde el barco y se ve forzado a trabajar en el local donde actúa esta mujer (¿dónde hay que firmar para trabajar ahí?). Ella es una especie de artista de circo y no es todo lo que aparenta.

Eso es todo lo que voy a contar. El que quiera saber más que lo lea.

Panic in Orange Avenue

Un joven guitarrista acude a la solicitud de un grupo para participar en un concurso. Lo curioso del asunto es que el concurso es sólo para grupos de chicas, cosa que descubre al conocer a sus compañeras. Debido a que no queda tiempo para sustituir al chico por una chica, deciden continuar con él. ¿Cómo resolverán el problema?





Agechau my Heart

Una chica que siente un especial cariño por un chico intenta que éste, un poco holgazán, se parezca más a su hermano, que es un chico muy estudioso y amable. Una mañana, un chico la ayuda a recoger unas cosas que se le han caído. ¿Es este chico su amigo?

Atomic Bonten Sensei

En una clase en la cual están los peores elementos (femeninos) aparece un nuevo profesor (extraño profesor). A las alumnas no les gustan los cambios y deciden deshacerse del nuevo profesor. Tras varios combates, ¿quién vencerá?

Milk Report

Un niño llega el primer día de clase con su madre. Hasta aquí todo normal, si no fuera porque su madre no se separa de él para nada. Sus compañeros se enfadan con él porque es el







único que tiene allí a su madre. ¿Irán todos los padres con sus hijos a la escuela?

Live Tottemo Rock'and Roll

A la cantante de un grupo sin mucho éxito le proponen cantar canciones tradicionales. Tras pensarlo, acepta y se marcha. Mientras, su grupo lo intenta sin ella. ¿Volverá a ayudar a sus amigos? (Por cierto, la chica se llama Madoka).

Ikinari Kinsei Patrol

Un chico que está a punto de suicidarse porque no ha conseguido ingresar en la universidad recibe la visita de unos extraterrestres que se proponen





ayudarlo. El chico tenía suficientes problemas sin su ayuda. ¿Conseguirá aprobar esta vez?

Estan son las historias que podréis encontrar en el "Graffiti", además de tres muy cortas que me veo incapaz de resumir sin contarlas completas.

Pasamos inmediatamente al correo, que es bastante corto este mes. Si no me escribís pronto voy a tener que escribirme y contestarme yo mismo. Espero no tener que llegar a ese extremo. Animaos y escribidme pronto, estoy seguro de que hay muchas cosas que os interesan y que no sabéis.

Jorge Salazar, de Madrid, me pregunta dónde conseguir posters de K.O.R. y el famoso libro de ilustraciones. Sinceramente pienso que si nos concentramos y pensamos con ferviente fe que Papa Noel existe, tal vez nos los traiga por navidad. Ponerle una vela a San Judas también puede ayudar. Continuando con sus preguntas diré que no sé de ningún Shonen Jump Memorial de K.O.R. Los que conozco yo son los que he mencionado anteriormente. Si alguno de los lectores sabe algo que hable ahora o calle para siempre. Tampoco he oído hablar de ningún OVA que se llame "Atarashi". Esta palabra significa "nuevo" y me extraña que llamen así a un OVA. Normalmente suelen ponerles unos títulos bastante largos. Pienso que te has confundido y que esa palabra acompañaría al anuncio de algo nuevo, pero dudo que sea un OVA.

Esto ha sido todo por este mes. Si Ayukawa sama quiere nos volveremos a encontrar aquí el mes que viene. Hasta entonces.

Sayoonara.

K.I.A.



STREET FIGHTER II

de Masaomi Kanzaki

Sin duda alguna, el Street Fighter II, el videojuego más famoso de todos los tiempos, ha sido algo más que una simple máquina recreativa. Ha sido tanto, que la historia ha sido adaptada en cómic. Y nada más y nada menos que por Masaomi Kanzaki, celebérrimo autor de Xenon, editada en nuestro país. El resultado de tal combinación es lo que vais a ver en estas páginas.



Todas las páginas del Street Fighter II de Kanzaki elaboradas hasta el momento han sido recopiladas en dos volúmenes de más de 150 págs. Han sido editadas por Tokuma Shoten dentro de su linea TIC (**T**okuma **I**ntermedia **C**omics). Los dos volúmenes llevan el subtítulo de "Ryu". Estos dos volúmenes forman una historia autoconclusiva, en la que Ryu derrota a Vega al final del segundo libro. Quizá se planee continuar la saga con historias alternativas, en las que el que derrote a Vega sea otro luchador. Sea como sea, la situación que se ha escogido para desarrollar el cómic es magistral. Kanzaki no acusa muchos cambios en su estilo, pero sí se nota que trabaja mejor. La composición dramática de las viñetas ha mejorado mucho desde Xenon, donde había veces que no se entendia cómo estaban dispuestos los personajes.



El grafismo de los personajes, que sería el punto mas crítico en la adaptación del videojuego, ha dado en el clavo. Claro, no son como en el juego, son estilo manga, pero se ve perfectamente quién es quién. A destacar Ryu, Ken, Chun-Li y Dhalsim. ¡Son perfectos! Los demás son excelentes también, pero no son exactamente ellos. Balrog, por ejemplo, es mucho más carismático, guapo y alto en el juego que en el cómic. Pero bueno, son sólo trescientas páginas y no hay sitio para ponerlos a todos exactos.

Toda la acción se desarrolla en Hong Kong, donde una misteriosa organizacion, SHAD, ha organizado un campeonato de lucha llamado "Street Fight" . Las apuestas van que vuelan, y las pruebas eliminatorias se realizan a lo largo de toda la ciudad.

El primer episodio, titulado **Battle 01: Shad,** comienza en el puerto con la soberana paliza que Chun-Li propina a un marinero tarugo que se atreve a menospreciarla. Al mismo tiempo, llega Ryu a tiempo para observarla y dirigirse a un restaurante, donde pretende comer algo, y se encuentra con una belleza china de 22 años, llamada Po-Lin, en manos de un extorsionador con pocos modales. Por supuesto, Ryu les enseña que así no se trata a las señoritas, proporcionando sabrosos "bocatas de nudillos" a los malandrines. Uno de ellos le anuncia que pronto le tocará luchar de verdad en el torneo. Más tarde, Ryu muestra a Wong-Mei, hermano pequeño de Po-Lin, un montón de dinero que piensa apostar por sí mismo en el torneo. Wong-Mei parece encantado, pero no así su hermana, quien le dice que no hay comida para los de su calaña (luchadores), a los que odia.

El segundo episodio, titulado **Battle 02: Little Las Vegas**, nos relata el combate de Ryu contra Bison, el boxeador americano. Un grafismo fabuloso, sobre todo en el *Hadouken* final con el que Ryu vence.

El episodio tres se titula **Battle 03: Recall**. En él, Ryu conoce a la buena de Chun-Li. Tras una charla, descubre que ella está allí investigando un asunto sobre una misteriosa droga distribuida por la organización SHADOLL. Ademas, busca también vengar la muerte de su amado padre. Ryu también siguió la misma pista. Le muestra una extraña cápsula, idéntica a la que ella tiene, que contiene la misteriosa sustancia. Chun-Li se las ve entonces con Blanka, el humanoide brasileño. Una fabulosa batalla se desencadena, con todos los famosos golpes de los dos personajes. Al final, un alucinante *Spinning Bird Kick* de Chun-Li deja fuera de combate a Blanka.

En el episodio **Battle 04: Carnival** se desarrollan tres combates:

Ryu contra Dhalsim, Chun-Li con-





tra E. Honda y Guile contra Zangief. Además, se presenta a Vega, el jefe del clan SHADOLL, en una escena en la que asesina a un agente americano de la DEA (Drug Enforcement Administration). Los combates son increíbles. Ryu, tras ser virtualmente achicharrado por el *Yoga Fire* de Dhalsim, consigue vencerle con un terrible *Shoryuken*. Por su parte, Guile acaba con Zangief por medio de un precioso *suplex dorsal*. Chun-Li tiene pocos problemas para acabar con Honda, el cual resulta ser un viejo pervertido. Tras el combate, Dhalsim habla a Ryu de un luchador misterioso que todavía no ha aparecido. Se trata de un americano. No creo que haga falta que diga quién és, ¿verdad?

Efectivamente, en el episodio **Battle 05: Friends** se cuenta el entrenamiento que hicieron Ryu y Ken (sí, éste es el misterioso personaje que faltaba) en Japón bajo la tutela de su maestro Gouken. Luchaban y practicaban sus técnicas en la montaña. Un día llego Cho, un joven chino conocido de Ken, moribundo, que parecía haber descubierto la droga de los SHADOLL. Su novia resulta ser Po-Lin, la chica del restaurante. En ese mismo momento, un puñal silba y Cho es asesinado. Aparecen entonces sus perseguidores y asesinos: Vega, Balrog y Sagat. Ryu se enzarza en lucha con Sagat, Ken se empareja con Balrog y Gouken con Vega.

La lucha sigue en el volumen segundo, con el episodio **Battle 06: Karma**. Gracias a un *Shoryuken*, Ryu escapa de la muerte a manos de Sagat y cae en un río. El *Shoryuken* de Ryu le produce a Sagat su famosa cicatriz del pecho. Ryu vuelve, maltrecho, a casa de su maestro, para descubrir que Ken ha desaparecido y Gouken está moribundo por el ataque de Vega. Así se lo cuenta Ryu a Po-Lin en el restaurante. Ésta, al enterarse de que Cho ha muerto, se entristece mucho. En ese momento llegan Chun-Li y Honda, o mejor dicho, Chun-Li huyendo de Honda. Este último trae una revista del campeonato en la que, ante la sorpresa de Ryu, aparecen Balrog y Sagat como finalistas, los mismos que atacaron donde se entrenaba... y mayor es su sorpresa cuando gira la hoja y descubre que el tercer finalista ¡es Ken!

En el episodio **Battle 07: King of Kings**, mientras Ryu se dirige hacia el lugar de los combates, aparece Ken, quien conduciendo un camión, está a punto de atropellarle. Ryu no reconoce a su antiguo amigo y compañero de entrenamiento. Ken, no contento con ésto, lo deja inconsciente con un *Shoryuken*, lo mete en una construcción y lo sepulta bajo toneladas de cemento.

La acción sigue en el episodio **Battle 08: Warrior**, donde se enfrentan Guile contra Sagat y Chun-Li contra Balrog. Quizá sea a partir de este episodio donde el virtuosismo gráfico de Kanzaki alcance mayores cotas. El combate de Chun-Li contra Balrog es espectacular. En el fragor de la batalla, Balrog rasga con sus garras el vestido de Chun-Li, con lo que enseña más de lo que debiera. El combate de Sagat contra Guile tampoco se queda manco. ¡*Tiger Shot* contra *Sonic Boom*!

Chun-Li vence a duras penas a Balrog, y cae inconsciente. Más tarde, en la enfermería, llama a Ryu con la voz entrecortada, casi delirando, sin saber que aquel se encuentra bajo toneladas de cemento. En cambio,











ストリートファイターII **RYU**

BATTLE 06 : CARM

Guile no puede hacer nada contra Sagat, y sólo la mano de Ken, que detiene el puño de Sagat, evita su muerte.

Se enfrentan entonces Sagat y Ken en unas viñetas trepidantes, increíbles. Hay un *Tatsu-makisen-pukiyaku* de Ken a doble página alucinante, con el que vence definitivamente a Sagat.

Mientras, en la enfermería, un desconocido corta el tubo del gotero que se le había colocado a Guile, el cual ha quedado un tanto hecho cisco tras luchar contra Sagat, y después intenta rematar a Chun-Li con un cuchillo, cuando un *Ha-dou-ken* le impacta en el cuerpo y le deja inconsciente. El autor del *Ha-dou-ken* vuelve a poner el tubo a Guile y le tiende una mano a Chun-Li. Es una mano conocida, de un amigo de las islas...

El ultimo episodio, titulado **Battle 09: FINAL** , es, sin duda, el mejor de todos. Ken, tras vencer a Sagat, se encara con Vega, el cual ya se retiraba. Cuando parece que van a comenzar a repartirse galletas, aparece Ryu, como resucitado, con el signo de su maestro Gouken en la espalda. Vega usa su poder hipnótico para enfrentar a Ken con Ryu, de la misma forma que le forzó a enterrarle antes, u obligó a suicidarse al agente de la DEA.

Ken, que cada vez se va dando más cuenta de que Vega le controla mentalmente, hace un gran esfuerzo y rompe su mano contra la pared, interrumpiendo así el control de Vega y recuperando su personalidad. Una vez que ha puesto a salvo a su amigo malherido, Ryu se gira, con el gesto serio y adusto y dice simplemente: "Voy a acabar contigo".

La lucha es terrible. Golpe tras golpe, van acabando con la arquitectura del estadio a marchas forzadas. Acaban en una zona de carga donde, poco a poco, van acudiendo todos los luchadores a admirar el que sin duda va a ser el último combate.

En el momento más álgido de la lucha, Ryu grita: "¡Tú mataste a mi Maestro!"y le lanza dos *Ha-dou-ken* uno tras otro. La energía vuela rauda hacia Vega, pero éste realiza un *Psyco Crusher Attack*. Neutraliza los dos *Ha-dou-ken*, pero Ryu ha salido corriendo tras el segundo *Ha-dou-ken*, y cuando Vega atraviesa el segundo, Ryu le hace un fabuloso *Sho-ryu-ken*, con el que vence definitivamente. Todo el mundo rompe en aplausos, y Chun-Li llora de felicidad.

La lucha ha terminado. Es el momento de despedirse. Ken se queda con Po-Lin y Wong-Mei en el restaurante, pero Ryu decide marcharse. Es su espíritu de luchador errante.

Nota: en la versión original japonesa, los nombres de los jefes finales están cambiados. Así, el torero español se llama Balrog, el boxeador americano M. Bison, y el tailandés final, Vega. Probablemente un intento de diferenciar las versiones de los distintos países.

Luis Alís









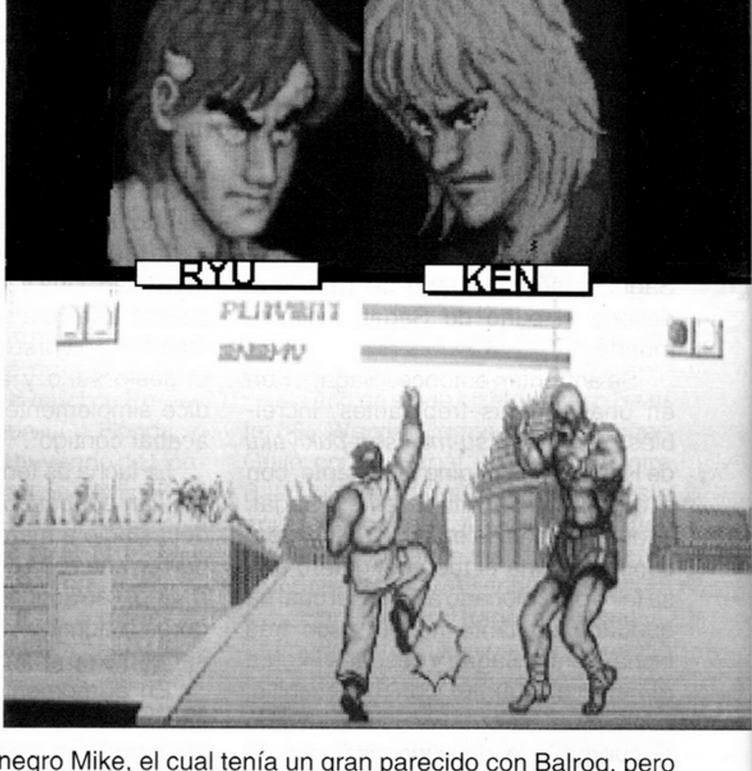
Este pequeño comienzo de la versión española del cómic Street Fighter II (que esperamos no quede sólo en comienzo) nos lo ha remitido Felipe Torrent Domínguez, y dada la coincidencia con el tema de este artículo y su innegable calidad, hemos decidido incluirlo aquí, para animar a todos los jóvenes artistas que estáis ahí fuera a seguir su ejemplo (y para poder terminar de llenar la página).

Bravo, Felipe.

STREET FIGHTER

O CÓMO HACER UN "SHO-RYU-KEN" Y NO MORIR EN EL INTENTO

Consola: Turbo CD, Arcade
LUCHA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 10 luchadores
Personajes a elegir: 2
Continuaciones: infinitas
Niveles de dificultad: 8
Vidas: 3 rounds
Megas: ?



Este es el juego con el cual Capcom empezó la hasta ahora interminable saga de los Street Fighter, que ahora más bien parece un culebrón. En realidad, cuando el Street Fighter salió a la calle fue un juego del montón comparando el éxito que tuvo con respecto a la segunda parte. Por aquellos tiempos, en juegos de lucha lo que pegaba más fuerte era el Double Dragon, del cual no se supo aprovechar el éxito alcanzado, y es una lástima porque se podría haber hecho una saga tan interesante como la del Street Fighter.

En el Street Fighter también habían 6 botones para dar los golpes, y se podían hacer Ha-do-kens, Sho-ryu-kens y patadas huracanadas (no tan espectaculares como las hacen hoy en día). Sólo podíamos elegir entre Ryu y Ken, y teníamos que luchar contra 10 enemigos que eran: Retsu, que no tenía un pelo de tonto; el ninja Geki, que poseía la capacidad de teletransportarse y arrojarnos shurikens; el americano Joe, muy chulo él pero muy moñas; el boxeador negro Mike, el cual tenía un gran parecido con Balrog, pero sin guantes; el "puncarra" británico Birdie, que medía casi el doble que tú y metía unos cabezazos alucinantes; el otro británico, Eagle, el cual, provisto de dos palos, nos hacía entender qué era lo que sentía una batería en pleno concierto; el chino Lee, con el cual luchábamos en medio de la muralla china; el abuelito Gen, que no lo era tanto; Adon, un Tailandés; y el famosísimo Sagat, enemigo final donde los haya y campeón del torneo World Warrior, el cual utilizaba la famosa técnica del "uppercut" y otras artes de la lucha. Como todo buen juego de lucha, todos los combates se hacían en un tiempo limitado, al mejor de dos rounds y luego un tercero por si había que desempatar.

Sagat fue el luchador al que Ryu quitó el título de campeón, y los programadores se dieron cuenta de que si hacían a Sagat invencible la gente metía más y más dinero para intentar pasarse la máquina, y por eso en muchas máquinas del Street Fighter si nada más empezar un round contra Sagat no haces un Sho-ryu-ken es casi imposible ganarle. Otra cosa a destacar en el Street Fighter son las fases de bonus, en las cuales nuestro personaje tenía que romper una fila de ladrillos que teníamos delante, y en la otra habían unos monjes que sostenían un ladrillo cada uno y teníamos que romperlos.



PERSONAJES: RYU (JAPON) - KEN (U.S.A) - RETSU , GEKI (JAPON) - JOE , MIKE (U.S.A) - BIRDIE , EAGLE (INGLATERRA) - LEE , GEN (CHINA) - ADON , SAGAT (TAILANDIA)

LO MAS MEJOR: Te hace recordar aquellos tiempos en los que las máquinas recreativas empezaban a tener un gran auge. Ver la cara de pardillo que tiene Ryu.

LO MAS PEOR: Que sólo se puedan elegir a Ken o a Ryu. Que hoy en día esté un poco desfasado.

Micky `93

STREET FIGHTER II

O MIS PRIMEROS HA-DO-KENCITOS

Consola: Super Nintendo
MAQUINA DE MAMPORREAR
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 11 luchadores + fases de bonus
Personajes a elegir: 8
Continuaciones: infinitas
Niveles de dificultad: 8
Vidas: 3 rounds
Megas: 16

En este comentario voy a incluir sólo el Street Fighter II ya que en el siguiente hablo de la versión Super Street Fighter II, y como es la última sólo quiero comentar las tres versiones más importantes. Aclarado ésto, voy a hablaros de cómo conocí yo esta versión:

Era yo muy nano (se refiere a su edad, no a su tamaño -JJ) por aquel entonces y me encontraba en unos recreativos en los que acababan de poner la máquina por primera vez en toda Valencia, y además con todos sus botones. La primera impresión que me dio fue que parecían dibujos animados, y yo alucinaba con unos movimientos tan rápidos y tan espectaculares en una recreativa. Enseguida pensé: -¡Madre mía, esta máquina debe de ser superdifícil, con tanto jugador para elegir; pero tú has visto los botones que lleva, si parece el cuadro de mandos de un Boeign 747!- y lo primero que pensé a continuación fue que nunca en mi vida me la iba a pasar, así que me dispuse a ver cómo jugaban, y así seguí, mirando, hasta que un buen día se me pasó el miedo y me animé a jugar una partida.

Me acuerdo perfectamente. Empecé a sudar, me temblaban las piernas y las manos. Saqué una moneda como pude de mi bolsillo y la introduje en la ranura. -¡Uf!, menos mal, el primer paso ya está dado- pensé, y a continuación me dispuse a elegir mi personaje -A ver cual elijo, sí, esta chica parece ser mona- y empecé aquel mi primer round con la que iba a convertirse en mi luchadora preferida de todos los tiempos, Chun-Li, -recuerda, Micky, tienes que tener muchos reflejos, ser rápido y vigilar todos los flancos-. Y así ocurrió, fue todo muy rápido y no me enteré muy bien de lo que pasó, pero gané. -¡Bien, has ganado tu primer round! Pero no nos dejemos llevar por las emociones, esto es sólo el principio y nos queda mucho camino por recorrer-. Así que seguí atento a ver lo que pasaba, y volví a ganar -Esto es un flipe-, pensé. -Es posible que la madre naturaleza me haya dado este don y sea un luchador nato. La gente se quedará pasmada viéndome luchar y mis amigos me dirán: Micky, eres el mejor, perdóname por haber dudado de ti. Y me presentaré a concursos, ganaré premios y me convertiré en el amo del mundo ¡JE!, ¡JE!, ¡JE!.- Sí, la verdad es que yo por aquel entonces tenía mucha imaginación. Luego me salió otro luchador -Bueno, un moñas más, ya podéis empezar a cronometrar cuánto tardo en acabar con él... ¡¿Cómo?! No es posible, me ha vencido. Esto es inaudito, ¿estaré perdiendo facultades? Nada, nada, tengo otra oportunidad, ahora se va a enterar éste de lo que vale un peine- y volví a perder, y con la moral por los suelos me fui a mi casita. Tiempo después descubrí quién me venció, un tal Ken, y hoy en día y después de tanto tiempo de aquella partida os puedo decir que el Street Fighter II es el juego al que más he jugado en toda mi vida (y no me canso).



Nota: no he hecho un comentario del juego, ya que todo el mundo conoce de sobra el Street Fighter II (creo).

PERSONAJES:
RYU (JAPON) - KEN (U.S.A) - HONDA (JAPON) - CHUN-LI (CHINA) - BLANKA (BRASIL) - ZANGIEF (U.R.S.S) - GUILE (U.S.A) - DHALSIM (INDIA) - BALROG (U.S.A) - VEGA (ESPAÑA) - SAGAT (TAILANDIA) - M.BISON (TAILANDIA).

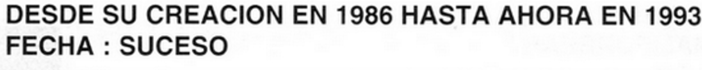
LO MAS MEJOR:
TODO,TODO,TODO.
LO MAS PEOR:
NADA,NADA,NADA.

Micky '93

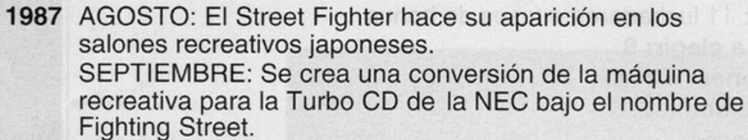




La arrasadora historia del STREET FIGHTER



DESDE SU CREACION EN 1986 HASTA AHORA EN 1993
FECHA : SUCESO



1987 AGOSTO: El Street Fighter hace su aparición en los salones recreativos japoneses.
SEPTIEMBRE: Se crea una conversión de la máquina recreativa para la Turbo CD de la NEC bajo el nombre de Fighting Street.

1990 SEPTIEMBRE: Aparece en la calle para la nintendo de 8 bits el juego Street Fighter 2010.

1991 MARZO: Sale en recreativa el juego que revolucionaría los juegos de lucha, el Street Fighter II.
JULIO: Se hace una conversión del ya mítico Street Fighter II para la Super Nintendo de 16 bits.

1992 ENERO: Se presenta el Street Fighter II en el show IMA en Frankfurt.
FEBRERO: Presentación del Street Fighter II y del Street Fighter II Dash-Champion Edition en el ATEI de Londres (Amusement Trade Exhibition International).
MARZO: Se presenta el Street Fighter Dash-Champion Edition en el show ACME (American Coin Machine Exposition) de Texas.
JULIO: Aparece en el mercado japonés el CD musical "La leyenda de Chun-Li".
AGOSTO: Se celebra en Tokyo un campeonato del Street Fighter Dash-Champion Edition en el show AM (Amusement Machines).
NOVIEMBRE: Aparece una nueva versión recreativa del Street Fighter II, esta vez con el seudónimo de Turbo.
DICIEMBRE: Aparece en Japón un libro recopilatorio titulado "Street Fighter II -The Complete File", con todos los datos de los personajes, la historia del juego, varios blueprints y un CD con la banda sonora de la versión coin-op (recreativa -JJ). Editado por la propia Capcom.

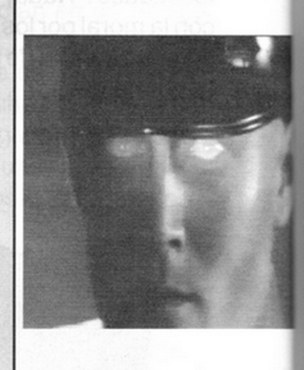


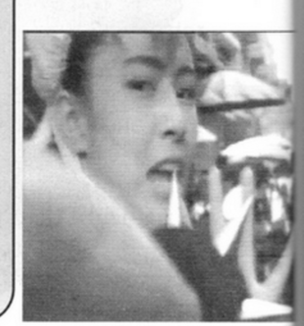


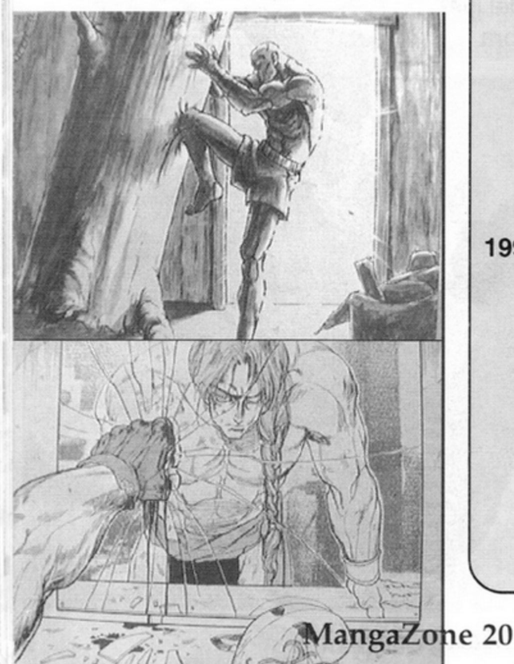


1993 JUNIO: Se comercializa la conversión de la Champion Edition para la Turbo Duo CD.
SEPTIEMBRE: Más conversiones. Esta vez es el Street Fighter II Turbo para la Super Nintendo.
OCTUBRE: Special Champion Editon para la Megadrive de 16 bits. Aparece en Japón elmanga de Street Fighter II de la mano de Masaomi Kanzaki, el autor de Xenon.
NOVIEMBRE: Aparece en recreativa la última versión del juego más versionado de la historia:
Super Street Figther II New Chalengers, con cuatro nuevos *world warriors*. Se prepara en Los Ángeles un torneo patrocinado por Capcom U.S.A. para celebrar la aparición de la nueva máquina.
DICIEMBRE: LLega por fin el Super Street Fighter II a España. En Madrid se organiza un torneo patrocinado por Capcom.

1994 **EL FUTURO...**
Capcom está considerando la posibilidad de crear el Street Fighter III. Sólo el tiempo dirá cuánto tardara en aparecer, pero vistos los resultados preliminares parece que será una maravilla del mundo de los videojuegos.
También se estrenará la película de SF II, dirigida por el director de "Comando", Steven de Souza. El proyecto debe estar ya casi acabado.
Y calculamos que para verano del 94 más o menos saldrá en Japón el Super SF II para la Super Nintendo y Mega CD.







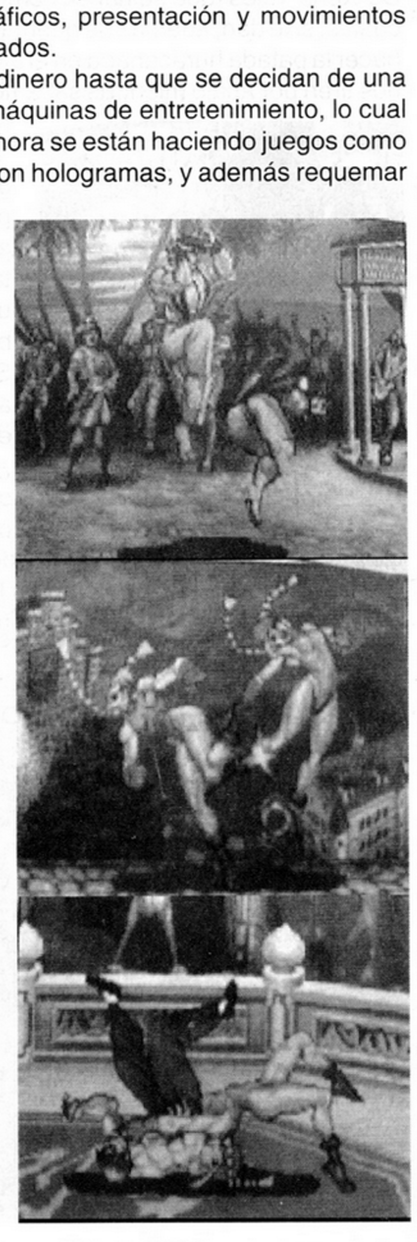
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
O A LA 3.256ª PARTE ¿VA LA VENCIDA?...

Consola: Arcade
LUCHA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 16 luchadores + fases de bonus
Personajes a elegir: 16
Continuaciones: infinitas
Niveles de dificultad: 8
Vidas: 3 rounds
Megas: ?

Los salones recreativos se van a volver a llenar de seguidores del juego más jugado de todos los tiempos. Una fiebre muy especial va a invadir las calles, y nosotros nos preguntamos ¿quién es el responsable de todo ésto ? Pues nada más y nada menos que los mago-programadores de Capcom que han vuelto a hacer de las suyas, creando una nueva versión del Street Fighter II. A continuación vamos a contaros de qué va la historia: En Super Street Fighter II New Challengers (que así se llama la nueva versión) se supone que han pasado dos años desde la última versión (Turbo SF II Champion Edition), con lo cual los personajes han mejorado (como el buen vino) y han aprendido nuevas técnicas de lucha, y además cuatro nuevos *world warriors* se han añadido al torneo, con gráficos, presentación y movimientos totalmente nuevos y con la banda sonora y los efectos de sonido totalmente renovados.

La intención de Capcom es que esta versión sea una más, para hacer tiempo y dinero hasta que se decidan de una vez a hacer el Street Fighter III, y que sea convertida para todo tipo de consolas o máquinas de entretenimiento, lo cual veo normal, aunque se está quedando un poco pasado de moda haciéndose como ahora se están haciendo juegos como el Virtual Fighters, o el juego de Dragon Ball Z de realidad virtual, o juegos de lucha con hologramas, y además requemar lo ya requemado al final acaba cansando. Pero como Capcom sabe que eso vende, seguirá haciendo partes del SF II sin tener en cuenta la originalidad para nada.





CUATRO NUEVOS LUCHADORES

Una de las nuevas atracciones del SF II es que podremos manejar a cuatro nuevos personajes, que son: Cammy, Dee Jay, Fey Long, y Thunder Hawk. Para que os hagáis una idea, os voy a decir los golpes especiales de alguno de los jugadores. Cammy es una agente especial británica que fue encontrada inconsciente en la puerta de la academia de agentes especiales. La agencia la tomó bajo su cargo, y sus asombrosos reflejos hicieron que fuera entusiastamente aceptada en los cursillos de entrenamiento de las fuerzas especiales. Así se transformó rápidamente en la mejor agente y gracias a ello recibió el permiso especial para entrar en el World Warrior Tournament. En el momento más decisivo de la competición, recobró la memoria y realizó un sorprendente descubrimiento ¿será la hermana secreta de Guile? emoción, intriga, dolor de barriga (eso me suena -JJ). Entre los golpes que puede realizar esta inglesa se encuentran el "Cannon Drill", que se realiza como un "Ha-Do-Ken" y con el que se tira en plan torpedo como el Honda, y el "Thrust Kick", que es y se hace como un "Sho-ryu-ken" pero con patada. También puede agarrar en el aire y hacer suplex y todo ("Your missing teeth will remind you of my victory") ("Los dientes que te faltan te recordarán mi victoria" -JJ).

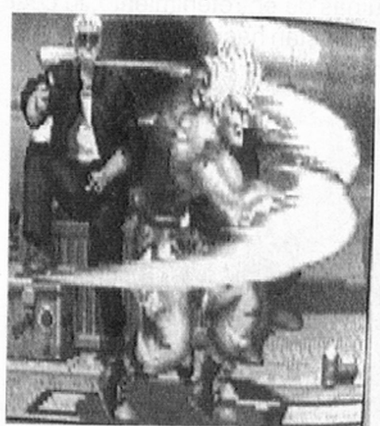
Dee Jay es un personaje original creado por Goddard, de Capcom U.S.A. Es un kickboxer jamaicano, entrenado en el estilo occidental del kickboxing, que está orgulloso de su herencia jamaicana. Por encima de todo, Dee Jay es un tipo divertido con una especial afición por las peleas callejeras. También es un músico que estuvo una vez a punto de alcanzar el estrellato. Piensa que perfeccionando su estilo de combate podrá convertirse en el showman definitivo, así que se esfuerza en usar siempre los golpes más espectaculares y las combinaciones más sorprendentes. En cada uno de sus movimientos puede verse el estilo de un auténtico hombre-espectáculo. Golpes especiales: "Hyper Fist" que se hace mediante la combinación



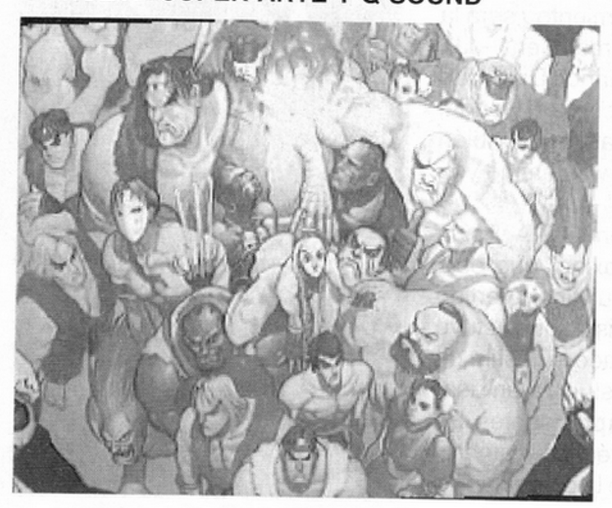
abajo, arriba y puñetazo; "Max Out", que es como el "Sonic Boom" de Guile, atrás, adelante y puñetazo; y el "Double Dread Kick", que se hace igual pero con patada ("Your problem is you don´t have any rhythm!")("Tu problema es que no tienes nada de ritmo" -JJ otra vez).

Los otros dos nuevos personajes son Fey Long, el cual es una especie de homenaje a Bruce Lee proveniente de Hong Kong, y T. Hawk, un indio mejicano. Averiguar sus golpes secretos os lo dejo a vosotros, que si no luego la gente se queja de que le quitamos el misterio a todo (Además mis contactos sólo han descubierto un golpe de cada uno, así que digo eso y quedo como un señor).

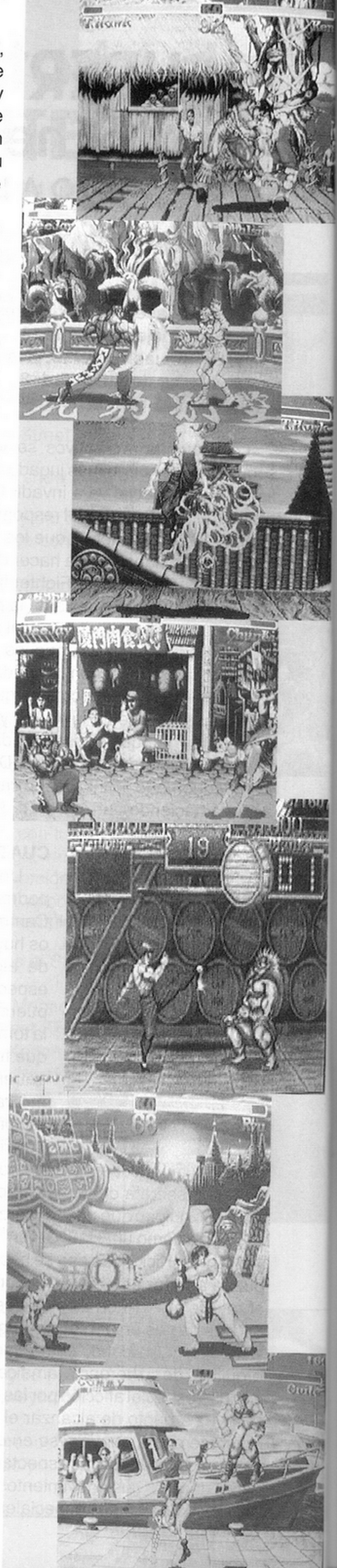
Además de estos nuevos personajes, los doce originales han ampliado su repertorio de golpes, aparte de los que ya se habían añadido en el SF II Turbo. Así pues, por citaros alguno, el movimiento de la nueva bola de fuego de Chun-Li ha sido totalmente redibujado, y la patada fuerte también. Para hacer la patada huracanada en el aire tenemos primero que rebotar en una pared o en un enemigo y, con el mando hacia abajo y aún en el aire, apretar arriba y patada. Por otro lado, Dhalsim el único golpe nuevo que tiene es la teletransportación y ya lo tenía en el SFII Turbo. Para diferenciar más a Ryu y a Ken se ha hecho que, por ejemplo, Ryu pueda tirar auténticos y genuínos "Ha-Do-Kens" rojos (que se hacen como los de Chun-Li, con un semicírculo completo), los cuales, si te dan, además de quemarte te dejan "en pajaritos". Aparte de eso podremos hacer la patada huracanada en el aire, con lo que podremos esquivar un ha-do-ken que nos tiren por abajo mientras saltamos. Por otra parte, Ken, además de hacer la patada huracanada en el aire, ha mejorado su técnica del "Sho-ryu-ken". Así pues, cuando lo hace da tres golpes y además te quema, pero si te da bien te puede llegar a dar hasta **¡cinco golpes!**, así que prepárate a morir, pequeño. Balrog, sin embargo, también ha mejorado su técnica de combate y tiene un golpe nuevo que le ayudará a esquivar mejor las bolas de fuego que le tiren y algún que otro ataque. Se llama "Shoulder Butt" y se hace moviendo abajo, arriba y puñetazo. Vega, nuestro querido luchador español, también ha mejorado su estilo del lucha ¿ninjitsu español? (no sabía que existía eso), y lleva consigo incluido en un nuevo pack de tres juegos (es broma) unos golpes nuevos, que son: "Off-the-wall claw thrust", que se hace moviendo abajo, diagonal arriba-adelante o arriba-atrás y puñetazo. Luego, para poder rodar hacia atrás tendremos que apretar los tres botones de patada a la vez, y si queremos rodar el doble tendremos que hacer lo mismo pero con puñetazo. Etc, etc.



NUEVA SUPER ARTE Y Q SOUND



Capcom ha invertido mucho en esta máquina y espera que el resultado os deje satisfechos (seguro que sí), así que si hablamos del sonido os podemos decir que Capcom se ha gastado una burrada de cientos de millones en el sistema Q Sound para que la calidad de la música y de las voces digitalizadas (que han sido totalmente rehechas) sea una delicia para vuestros oídos. Por eso, por ejemplo la música suena igual que los CDs que están rondando por ahí en Japón



y las voces de Ken y de Ryu son distintas, además de oírse todo en estéreo. Por poner un ejemplo, cuando gana un round un luchador, la máquina dice: "Sagat wins" (u otro nombre, dependiendo del ganador), y además podremos oir los sonidos de las "estrellitas" o los "pajaritos" cuando un luchador esté aturdido (a los que, por cierto, se han añadido "ángeles" y "muertes con guadaña").

En cuanto a los gráficos, os podemos decir que Capcom también ha realizado un enorme trabajo. Por poner un ejemplo, la presentación está totalmente renovada, y en ella podemos ver cómo Ryu hace un Ha-do-ken hacia nosotros, y los gráficos de las caras de los luchadores han sido totalmente redibujados, escaneados y coloreados por ordenador, consiguiéndose asombrosos resultados. También ha mejorado su aspecto en cuanto a la posibilidad de elegir colores se refiere. Así pues, la nueva moda otoño-invierno del Street Fighter II se decanta más por unos tonos fucsia para mujer y unos más palidos para hombre (también es broma). En el Super SF II podremos elegir hasta ocho colores distintos por cada jugador, dependiendo del botón que apretemos. Si apretamos "start", cogeremos un color super; puñetazo flojo, el color original; medio, el color champion; y fuerte, el color turbo. Todas la patadas son nuevos colores super (sí, de esos que no se destiñen ni con lejía), y además si mantenemos apretado cualquier botón durante tres segundos aparecerá un nuevo color "bonus" secreto.



Y no lo alargo más (la próxima vez que dispongas de tres páginas, te diré que dispones de dos, a ver si así... -JJ). Ya os iré dando más detalles en próximos Animetrucos.

PERSONAJES:

RYU (JAPON)	BALROG (U.S.A)
KEN (U.S.A)	VEGA (ESPAÑA)
HONDA (JAPON)	SAGAT (TAILANDIA)
CHUNLI (CHINA)	M.BISON (TAILANDIA)
BLANKA (BRASIL)	CAMMY (INGLATERRA)
ZANGIEF (U.R.S.S)	DEE JAY (JAMAICA)
GUILE (U.S.A)	T.HAWK (MEJICO)
DHALSIM (INDIA)	FEI LONG (HONG KONG)

LO MAS MEJOR: TODOTODOTODOTO...
LO MAS PEOR: ????????

MICKY '93

MANGA TRUCO

STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION (MEGA DRIVE)

Poder escoger los dos jugadores iguales en el Battle Mode: Cuando aparezca la pantalla de Battle Mode aprieta **abajo, z, arriba, x, a, y, b** y **c** en el 2º control pad (sólo lo podrás hacer si tienes los nuevos control pad de seis botones).

Cinco estrellas de velocidad en modo Champion Edition: En la presentación, cuando aparecen dos chavales pegándose, espera a que aparezca el título del juego y aprieta **abajo, z, arriba, x, a, y, b** y **c** en el primer control pad.

STREET FIGHTER II TURBO (SUPER NINTENDO)



Diez velocidades en modo Turbo:
Cuando aparezca el título de Turbo en pantalla, aprieta **abajo, r, arriba, l, y,** y **b** en el segundo control pad.

Códigos Action Replay:
- **energía infinita:** 7E0530B0
- **bolas de fuego rápidas:** 7E05E609
- **bolas en dirección contraria:** 7E05E603
- **bolas lentas:** 7E05E60D
- **el primer jugador muere nada más empezar el combate:** 7E0530B2
- **elegir el jugador con quien quieres jugar:** 7E05D10X (cambiando la "X" cambias el jugador)

Nota: todos estos códigos son para el primer jugador. ambiando la cuarta cifra, o sea el "5", por un "7", los códigos afectarán al segundo jugador, y si ponéis el último código que os he puesto al segundo jugador podréis luchar contra los jefes directamente para entrenaros, o bien luchar un personaje contra otro siendo los dos iguales.

OPINION

Inauguramos en este número la nueva sección de Opinión tal y como os anunciamos en un número anterior. La innovación, como ya sabréis, está en que cualquiera puede ver en esta sección su opinión sobre el tema que sea, siempre y cuando esté relacionado con Manga o Anime, después de que hagamos correcciones de tipo ortográfico o lingüístico. Procuraremos por otra parte no hacer ningún cambio en la idea central ni "censuraremos" palabras "fuertes" siempre y cuando no sean de mal gusto o demasiado groseras (imbécil, capullo, analfabeto,... SÍ; Hijo de... : NO por favor).

Ésto lo considero un reto. Agudizad el ingenio, sed hábiles combinando palabras e incluso inventáoslas. Se puede decir mucho y fuerte sin dejar de ser educado y correcto.

¡Ánimo! Esperamos vuestras cartas.

LA CENSURA

Censura. Siempre he odiado esta palabra. Es un concepto que, aplicado a la realidad, nos arrebata más de lo que podemos imaginar.

Cuando alguien intenta transmitir una o más ideas, para ello se vale de un medio. Un medio que puede ser el arte en cualquiera de sus expresiones. Es entonces cuando alguien decide, unilateralmente, que esas ideas o pensamientos no deben llegar a su destinatario tal y como su creador las emitió. El censor borra, el censor corta, el censor suprime. Y luego deja que el río siga su cauce. Si no se nota su incisión, mejor. Después de todo, quizás se sienta satisfecho: ha privado (afortunadamente) al resto del mundo de algo que no se ajustaba a su visión de cómo tienen que suceder las cosas.



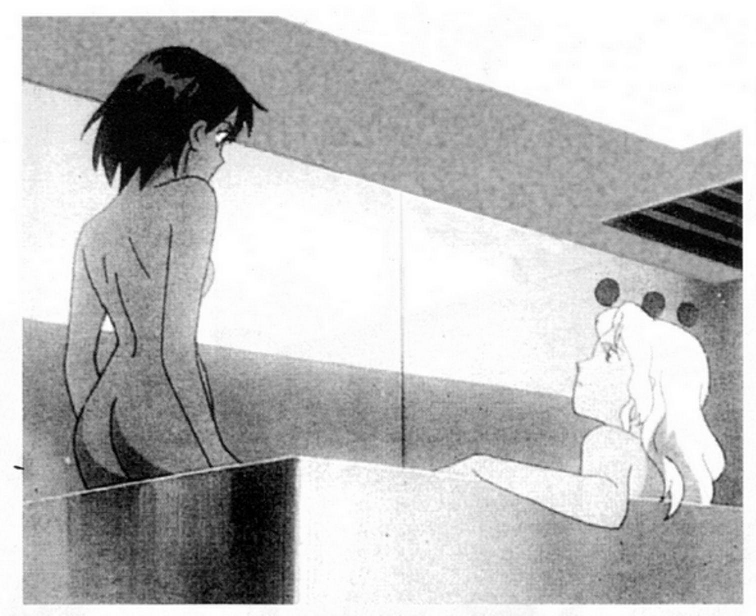


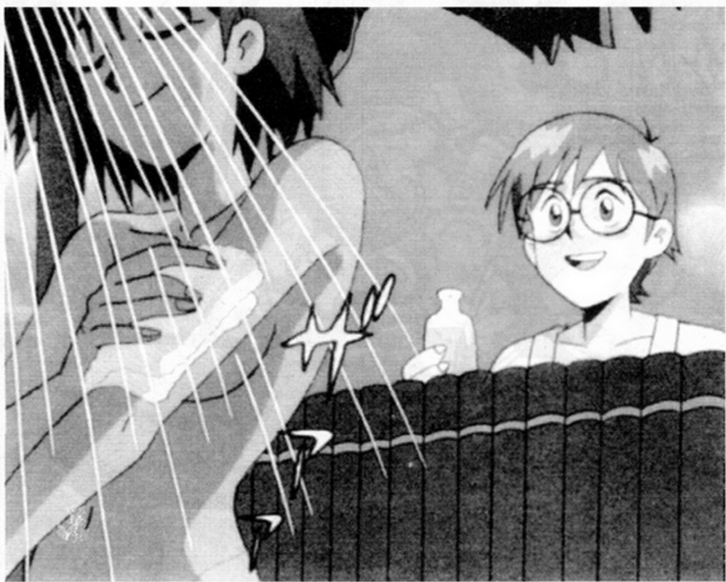


La irritación que produce este tipo de injerencias es máxima si, posteriormente, la ocultación cesa y nos es al fin mostrada la información maldita, cuadrando como la pieza de un puzzle en su contexto original (antes sólo podíamos intuir su ausencia).

Ya que parece imposible su erradicación absoluta, esta nefasta práctica bárbara no debería de darse, actualmente, tanto como de hecho existe, mutilando los derechos de las personas a una información íntegra (por no hablar ya de los derechos del autor); sin embargo no ha sido desterrada, como todos nosotros sabemos.

Los censores de poca monta no tienen nunca cara concreta. Son un ente no perceptible sino por sus destrozos (se me ocurren varios ejemplos que me resisto a transcribir).





Pero ahí no acaba el asunto. Ocasionalmente, distorsionan la información ofrecida y alteran de modo indecible el espíritu de lo atacado, muchas veces para disimular las incoherencias en las que pudiera incurrir el producto resultante tras su transformación en una media verdad, cuando no en una tremenda mentira.

En el caso del Anime -especialmente- y del Manga (más aún en países extranjeros) todo lo dicho es tristemente válido y aplicable, siendo éste uno de los puntos críticos con los que nos encontramos en cuanto surge el tema. No se percatan de que no todos los "dibujos animados" fueron concebidos cara a un mismo tipo de audiencia: ese es el gran problema. Las cadenas de TV compran series de animación "a granel", y las dirigen indiscriminadamente a infantes, jóvenes... Mezclan todo y lo emiten en franjas horarias en las que cualquiera puede estar viendo la televisión, sobre todo los niños. "Al fin y al cabo sólo son dibujos animados". Entonces se mesan los cabellos, alguna alucinada asociación de papis comienza a dar la vara y censuran las series a la medida de no se sabe qué nivel de moralidad.

La solución, a mi juicio, se halla en respetar la integridad de lo adquirido, diferenciar las audiencias a las que van dirigidos los distintos materiales y establecer franjas horarias que tengan en cuenta tal serie para tal público. Pienso que eso sería lo ideal, pero soy consciente de que se necesita, ante todo, un cambio de mentalidad, y cosas así llevan mucho tiempo.

En ocasiones, el motivo del tijeretazo o de la distorsión se debe al temor insuperable de los ¿responsables? de la programación a que los telespectadores no comprendan el por qué de una situación concreta, por tratarse de costumbres y convenciones vigentes en Japón y alejadas de nuestro pensamiento occidental. Si se metieran la manitas en los bolsillos, esos pequeños contrastes quizás dieran pie a la curiosidad, al aprendizaje y a una perspectiva cultural nueva acerca de cualquier acto cotidiano (prefiero no poder comprender yo algo, a que no me den ni opción a intentarlo siquiera). Además de anular la escena arbitrariamente, se cargan de paso lo que en ella se dice, y la razón primigenia de su inclusión ahí.

Si se trata con elementos nuevos, con formas diferentes de entender el mundo en definitiva, hay que tenerlo en cuenta, abrir un poquito la mente y abrazar lo distinto no como indeseable, perjudicial o "malo" necesariamente, sino incluso como atractivo (sobre todo para los aficionados que estamos deseando saber cosas de Japón).

Asímismo, existen cortes por razón de conveniencia privada: si un capítulo ha de durar 3 minutos menos para poder meter 7 u 8 anuncios más, simplemente pasarán por alto parte del contenido del mismo. ¿Veis que fácil?. La razón última radica en la visión de la animación como "pasto-de-críos-comelo-todo". ¡Meeeeec! Visión equivocada. Planteamiento erróneo. Resultados insatisfactorios.

Una última "explicación" de las supresiones consiste en una extraña mezcla de interés privado e ignorancia: me refiero, claro está, a los títulos de crédito de la serie, su cabecera... Ellos ganan algunos segundos, evitan que alguien se levante del sillón si no es aborreciendo el programa emitido a continuación. Y aunque no fuera así, probablemente no imaginarían siquiera que existe gente para la que semejante cosa pueda tener tan sólo algo de importancia.

La pregunta clave es: ¿cómo podemos nosotros evitar todas estas aberraciones? ¿rezando fervorosas jaculatorias, o inundando de cartas-protesta las secciones de opinión como ésta que nos es brindada?

Yo no lo sé. Pero por lo menos, me consuela que pueda haber personas con las que compartir este sentimiento de indignación. Ya es algo, ¿no?.

NOTA: Siento no haber podido encontrar palabras lo suficientemente ofensivas como para adjetivar la política de Ramón Colom respecto al Anime. ¿Quién es aquí el "fascista"?

Este artículo nos lo ha enviado nuestro amigo de Santiago de Compostela, Sofián Sabe El Leil Martínez, y nos habla de un tema muy "querido" por todos: la Censura. No hace falta decir nada más sobre el tema pues lo dice todo y creo que bien. Si nos enviáis artículos procurad no repetir los temas ya tratados, pues tendrán preferencia los artículos sobre nuevos temas.

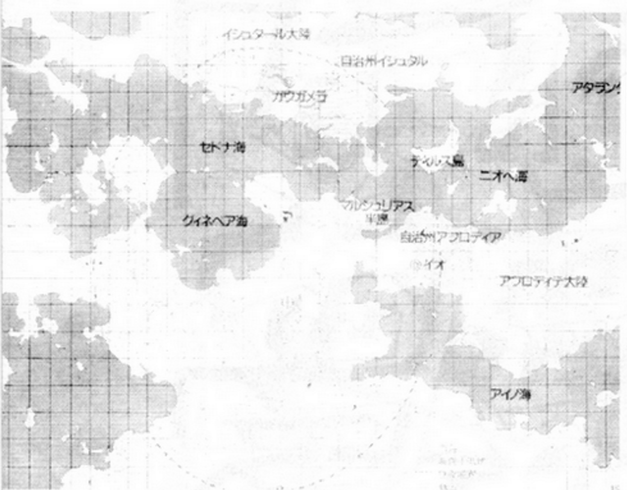
Santiago Forés

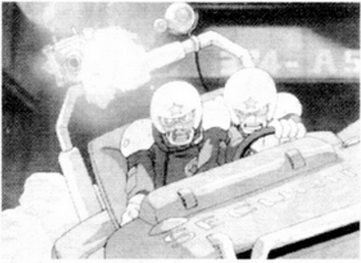


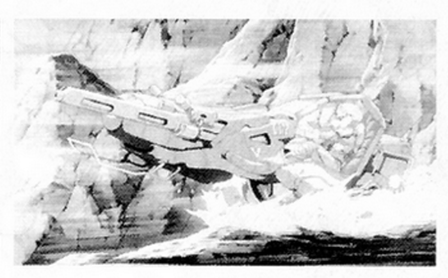

SUPER
STREET FIGHTER II
MICK

VENUS WARS
La Guerra del Futuro

Hace ya algo de tiempo llegó a mis manos un manga llamado Venus Wars. La historia era curiosa, y nada más echarle un vistazo me recordó inmediatamente a Gundam por su tema: allá donde vaya la humanidad, la guerra irá detrás. Los dibujos que acompañaban a la historia eran claros y limpios, y poseían un estilo de líneas muy clásico. Habrá que conseguir más material de este tal Yoshikazu Yasuhiko, me dije. Así que cuando vi que la película basada en el manga estaba dirigida por su autor (claro indicativo de fidelidad al estilo de dibujo del manga) me hice con ella, y la verdad es que no me he arrepentido. Ahora aparece como tercer lanzamiento de Manga Films en castellano.







Tenemos más sitio para pegarnos

En el año 2016 un asteroide (no planeta, por favor, traductores) de hielo colisionó con Venus, creando una atmósfera respirable. La colonización fue llevada a cabo poco tiempo después, y con los años se formaron dos estados coloniales: Ishtar y Aphrodia. La acción se sitúa en el año 2089, en plena guerra entre ambos estados por el dominio sobre Venus, bajo la mirada de una indiferente Tierra. Durante el transcurso de una carrera de monobikes (deporte favorito en Venus, bastante bestia), Ishtar lanza un ataque sorpresa sobre la capital de Aphrodia, Io, logrando tomarla en un sólo día gracias a la tremenda superioridad de sus tanques Octo. Uno de los equipos que competía, los Killer Commandos, formado por una panda de chicos sin más interés que las motos (un grupo de punks vagos, según todo el mundo), recoge a Suzan Sommers, periodista de Independent Press enviada a Venus para cubrir la guerra, y la lleva con ellos a su refugio.



Las fuerzas de la policía de Aphrodia, cuyo ejército se ha rendido oficialmente a Ishtar, comienzan una dura represión contra los ciudadanos, y el ejército de ocupación decreta el toque de queda. Hiro Seeno, líder del equipo de los Commandos, se rebela y, tras escapar de una persecución de la policía, se une al ataque del grupo contra uno de los Octos enemigos, estacionado en el circuito de carreras. Con la ayuda de sus compañeros y su jefe de equipo, que comercia en el mercado negro con armas, monta un ataque contra el tanque, pero sus armas no hacen apenas mella en el Octo. Sin embargo, cuando todo parece perdido, unas monobikes de combate hacen su aparición y los salvan, aunque les obligan a acompañarles a su base. Allí descubren que se trata de las fuerzas de la Resistencia de Aphrodia, y son retenidos para que no puedan delatarles, a la vez que son entrenados para el combate. Pero la mayoría de los Commandos no están mucho por la labor. ¿Conseguirá al final la Resistencia liberar la capital de las fuerzas de ocupación?¿Conseguirá Suzan el Pullitzer?¿Se convertirá al final Hiro en el SuperSaiyajin de la leyenda?

Entretenida

Se trata de una película que, al igual que el manga original, no aspira a contar una historia apasionante y envolvente, sino simplemente a entretener, y la verdad es que, dada su duración (105 minutos), es difícil tarea para una trama simple como la que tiene. Sin embargo, no llega nunca a cansar, dado que la calidad de la animación y el dinamismo que ésta le confiere a la historia permiten que la atención esté siempre fija en la pantalla, y que cada vez que la veas descubras un nuevo detalle en alguna escena que no habías percibido antes. De





todos modos, sigo pensando que es demasiada duración para desarrollar una trama que no la necesita. Ahora bien, si eres de los que piensan aquello de "ya que voy a pagar tres mil pelas por una película, espero que sea larga y me tenga entretenido mucho rato", ésta te va a parecer la mejor de las inversiones.

Editada en Vistavisión®, con lo que no pierdes los márgenes laterales de la imagen (recordad que se trata de una película concebida, como la mayoría, para su proyección en cines), una de las mejores bazas que posee es la calidad del dibujo y la fluidez de la animación que he comentado antes, cualidades imprescindibles en una película de acción como ésta, y que en algunas ocasiones (sobre todo en las escenas de combates, que son bastante abundantes) llega a equipararla con las producciones de Gainax por su fluidez y acierto en la utilización del color y la luz, que queda un poco empañado por un molesto cambio periódico de intensidad en el brillo y contraste que ya observé, aunque menos acusado, en El Puño... Sin embargo, lo que sí que es un auténtico fiasco es la inclusión de escenas de fondos paisajísticos de imagen real con el color procesado para simular la vista de una cámara, a los cuales se superponen los elementos animados. La cámara vibra con el movimiento del terreno y debería haberse utilizado una animación de veinticuatro imágenes por segundo para compensar la fluidez de la imagen real, pero el resultado es un auténtico bodrio, un galimatías de imagenes que saltan en la pantalla y no se adaptan al movimiento del fondo, y que quedan sólo como curiosidad. Los únicos momentos realmente para olvidar de la película.

El doblaje, pese al lógico cambio de tonos y expresiones con respecto al original japonés (lenguaje que en este aspecto es bastante peculiar) es indiscutiblemente bueno y está realizado con absoluta corrección. Lo único chocante es escuchar voces de actores claramente maduros en boca de los protagonistas de la historia, cuya edad se sitúa entre los dieciséis y los veinte años, sobre todo el de Hiro. Ahora bien, lo prefiero así antes que escucharle con voz de mujer haciendo falsete, que parece ser la idea que los dobladores españoles tienen de la voz de un joven japonés, desde Marco hasta nuestros días. Así que nada que objetar ahí tampoco.

La música, como siempre, queda relegada a un segundo plano en volumen, y a veces hasta a un cuarto o un quinto, salvo en las escenas puramente musicales y sin otros sonidos, como las canciones finales (y la traducción de las letras me parece una tontería, aparte de que estén en inglés, aunque ahí Manga Films no tiene nada que ver, pues se hizo en Inglaterra). Incluso en las escenas de persecuciones la música queda muy eclipsada por los sonidos de sirenas o disparos, haciendo perder a la acción bastante dinamismo. Si habéis visto el anuncio de la película que aparece en los anteriores lanzamientos, en el que se usa la versión inglesa, os daréis cuenta de la pérdida de volumen entre las dos versiones de la misma escena. No vamos a hablar ya de la original, que está también en HI-FI, pero encima en estéreo.





En definitiva, una fiel y muy buena adaptación del manga, lógico ya que la dirige el autor, quien junto a Yuichi Sasamoto actúa también de realizador, y con una dirección artística a cargo de Shichiro Kobayashi, todos estos elementos se combinan para convertirla en una acertada compra.

The JavHunter



KIA ASAMIYA



Puede parecer un poco precipitado el incluir a Kia Asamiya dentro del apartado "Maestros del Manga" debido a su edad, pues apenas tiene 30 años. Sin embargo, y con tan sólo media docena de obras en su haber, ya ha conquistado el corazón de gran cantidad de aficionados, y no sólo de Japón, sino de todo el mundo.

Con su estilo tan característico (que comentaremos a lo largo del artículo), Kia Asamiya se merece por derecho propio un puesto entre los más grandes. Cada día son más los autores que ven consagrada su carrera a más temprana edad. Y sin duda, Kia Asamiya es la cabeza visible más importante de este fenómeno.

No existen muchos datos biográficos sobre el autor. Kia Asamiya nació en la capital de Japón en 1963. Se graduó en la "Tokyo Designer School" en animación, y comenzó su carrera de una forma bastante curiosa, pues el editor de una revista de juegos de ordenador llamada Comptiq vio un trabajo suyo realizado para un fanzine y le propuso realizar una serie. Su primer trabajo como dibujante lo realizó en 1987. Su título, "The Sacred Chronicle Vagrants".

Según confesó en la entrevista que concedió a la revista Animerica (algún día nos concederá una a nosotros -JJ) una de las mayores influencias en su estilo de dibujo se debe a Katsuhiro Otomo, de la cual ha derivado su gusto por los fondos detallados, aunque se confiesa incapaz de alcanzar los niveles de aquel. Sin embargo, también han influido en gran medida en su obra los estilos de Shotaro Ishinomori (de quien se puede encontrar en España la película Agente Espacial 009 -JJ) y, sobre todo, Leiji Matsumoto (autor de las famosísimas Capitán Harlock, Galaxy Express 999 o Space Cruiser Yamato -JJ).

Al año siguiente comenzaría su obra más famosa: "Silent Möbius", en la cual se mezclan los poderes paranormales con la temática futurista. Un grupo de seis chicas policías, cada una con un talento especial, lucha en la ciudad de Tokyo (año 2023) contra un grupo de demonios venidos de Némesis (un universo paralelo al nuestro), denominados "Lucifer Hawks". El AMP (Attacked Mystification Police), que es el nombre con el que se denomina al grupo, está formado por: Rally Cheyenne, la lider del grupo, que conoce muy bien el universo Némesis; Katsumi Liqueur, que posee poderes sobrenaturales, y un medallón que sirve de enlace entre la Tierra y Némesis; Nami Yamigumo, muy hábil en el combate con espada, pues desciende de una dinastía de samurais; Kiddy Phenil, que posee una gran fuerza al tener un cuerpo cibernético que le implantaron después de un accidente en un caso; Levia Maverick, el cerebro en informática del grupo, y también la más bella; y Yuki Saiko, la mascota del grupo. Es un producto de la experimentación genética, y posee poderes telequinéticos.

Esta obra apareció por primera vez en las páginas de la revista "Cómic Comp" en 1988, y posteriormente ha sido recopilada por la editorial Kadokawa Shoten en varios volúmenes. Eso hasta ahora, pues Kia Asamiya no ha dado todavía por concluida la serie. Sin embargo, la continuación de las aventuras de estas intrépidas chicas no volverá a aparecer bajo el nombre de "Silent Möbius", debido a que la editorial Kadokawa ha sufrido una escisión que ha dividido en dos a la misma, y Kia Asamiya está dentro del grupo que se separa. Es por ello que se ha encontrado con la obligación de renombrarla, al haber perdido los derechos sobre el nombre de la misma. Así que a partir de ahora,









podremos encontrarla bajo el nombre de “Möbius Klein”.

También (cómo no), las aventuras de “Silent Möbius” han visto una versión animada. Según él, cuando realiza su trabajo, tiene siempre en mente su posible evolución posterior a otros formatos, y este trabajo fue hecho con esa intención. Hasta la fecha hay dos largometrajes: “Silent Möbius”, estrenado en Agosto de 1991, y “Silent Möbius 2”, estrenado también en el mes de Agosto, pero de 1992. Ambos tienen como figura central a Katsumi Liqueur, y la acción es anterior a la del manga. El primero se remonta a las primeras apariciones de los Lucifer Hawks, cuando Katsumi no es aún miembro de las AMP, y ni siquiera sabe que tiene poderes especiales. Es más, aquí descubre sus poderes. En la segunda (prácticamente una continuación de la primera), vemos como Katsumi se alista en el grupo, y descubrimos qué la motiva a ello.

El secreto del éxito de Kia Asamiya, a mi parecer, se debe en gran parte a ese estilo de “diseñador de moda” con que dibuja a sus mujeres. Línea simple y figura muy estilizada con largas piernas. Cualquiera que conozca un poco su trabajo identifica automáticamente cuándo una obra es suya. Y además, ¿alguien ha visto alguna mujer gorda en alguno de sus cómics?

Los siguientes trabajos de Kia Asamiya, han sido:

“Dark Angel”, una aventura mística, que relata la historia de los habitantes de un fantástico continente, dividido en cuatro países que rodean a un quinto, Ou-koku, donde habita el supremo regente de ese mundo. Dark, de la raza de los Suzaku, habitantes de Tanban, se convierte en el Gensei de Tanban, con la misión de proteger las fronteras de su país, pues está prohibido que los habitantes de cada país entren en ninguno de los reinos vecinos. Sin embargo, la odisea de Dark comenzará nada más dirigirse a Ou-koku para ser reconocido como Tanban, y pondrá su poder a prueba contra todo tipo de enemigos, empezando por la Gensei de Toui, Reen de los Seijyuu, y pasando por todo tipo de seres con los más increíbles poderes. Una gran epopeya de magia y fantasía que ha sido serializada en las páginas de la revista “New Type” de la editorial Kadokawa.

“Compiler”, en la que dos extrañas mujeres, Compiler y Assembler, junto con algunas otras, llevan a cabo una extraña competición sobre el planeta Tierra. Una extraña mezcla entre cyborgs femeninos y potentes ordenadores, son capaces de obligar a cualquier sistema informático de la Tierra a cumplir su voluntad, y la competición entre ellas, supervisadas por otra, una especie de juez árbitro llamada Interpreter, conseguirá llevar el caos al mundo y la muerte a sus habitantes.

Todas estas obras han sido recopiladas en tomos formato prestigio, al igual que “Silent Möbius”, y algunas ya han sido editadas en países como USA e Italia.

De todas sus obras, en España sólo ha sido publicada la adaptación de la película de imagen real “Gunhed”, una novela gráfica que no llega a tener la calidad de otras obras del autor, al tener que ceñirse a un guión bastante flojo (la película de imagen real aún se salvaba gracias a los efectos especiales, pero sin embargo el manga no consigue reflejar la espectacularidad de la acción con claridad, más bien llega a cansar tanto plano extraño).

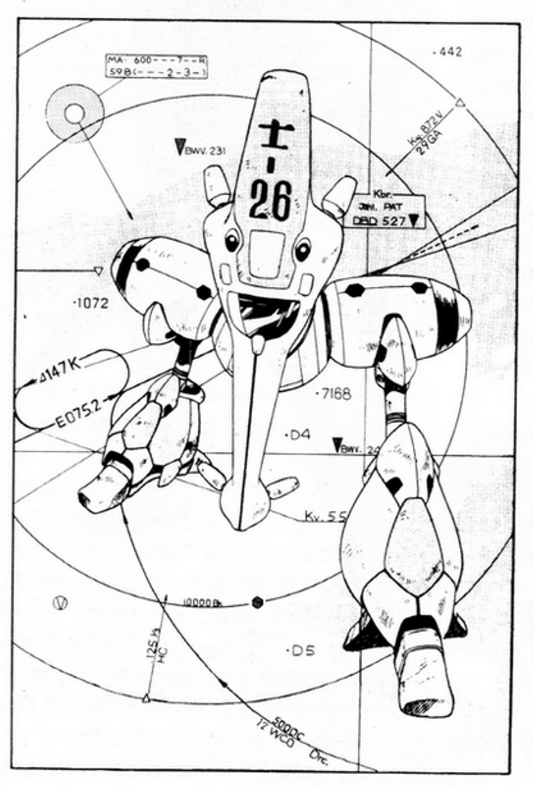
Actualmente, Kia Asamiya ha realizado un cambio total en cuanto a la temática de sus obras (el tema futurista predominaba), y está preparando un manga histórico titulado “Bakumatsu Shishiogunzo”. Esta obra trata sobre los últimos días del shogunato Tokugawa, en la segunda mitad del siglo XIX, y a diferencia de sus anteriores obras, está enfocada a un público mayor de 25 años. Sin embargo, según confesaba también a Animerica, su mayor ilusión, junto con llegar a un público de todas las edades y no sólo adolescente, sería realizar una incursión en el género de los robots gigantes, algo así como un Mazinger Z. Habría que verlo.

Ya habéis visto que su obra no es muy extensa. Sin embargo, su estilo ya ha creado escuela, y tiene muchos imitadores. Por ello hemos pensado que era correcto incluirle como “maestro del manga”. Espero que opinéis igual que yo.

Alejandro Maicas

GREY

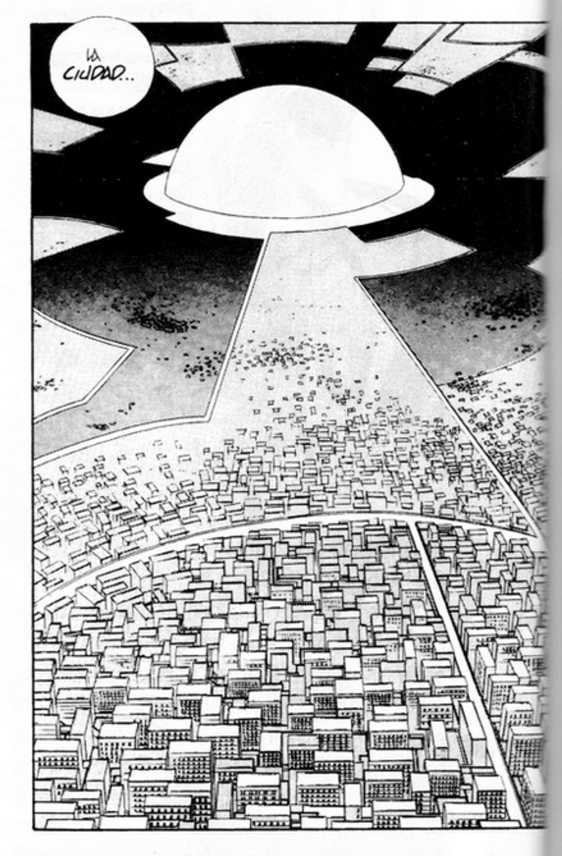
de Yoshihisa Tagami



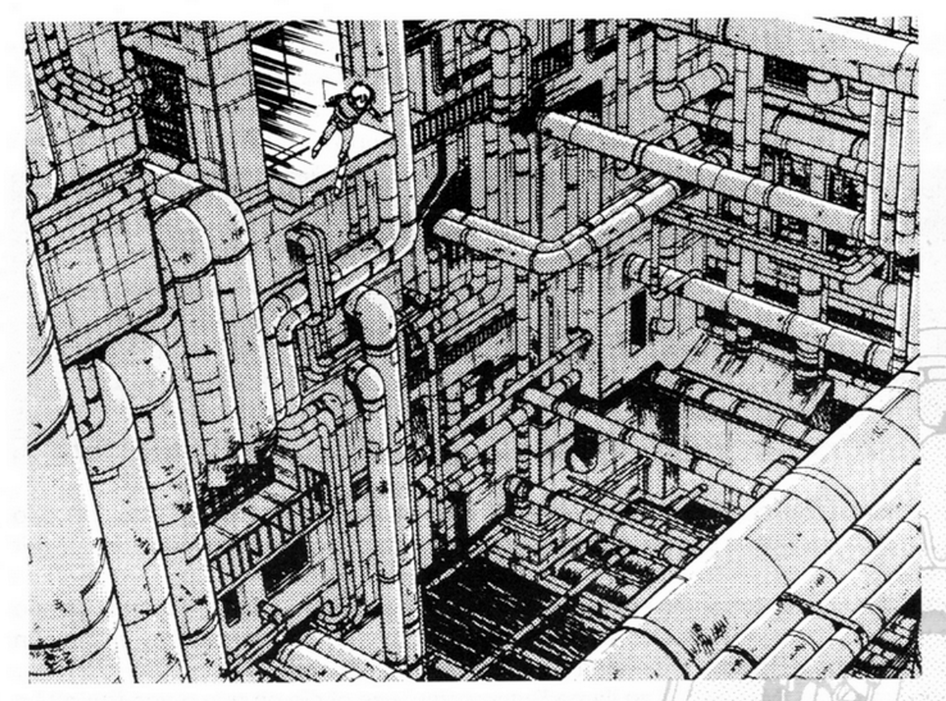
A estas alturas, hablar de Grey es como hablar de un amigo de toda la vida. Este manga disfrutó de un gran privilegio, el de pertenecer a la élite de los primeros mangas editados en español. Su autor, Yoshihisa Tagami, hace doblete como dibujante y guionista (como podéis ver, él se lo guisa y él se lo come). Autor de obras tan conocidas como "Horobi" o "Wolf", entre otras, nació en 1958, y debutó como mangaka veinte años después. Tagami ha tocado un gran abanico de temas, desde el siempre difícil terror a la ciencia-ficción, lo cual le convierte en un auténtico artista polivalente.

La trama argumental de este manga nos traslada a un futuro en el que el hombre se ve dominado por una máquina que él mismo ha creado: una computadora, llamada Juguete (*Toy*), que tenía una potencia tan aterradora que llegaría a tomar conciencia de sí misma. Este megaordenador se extendió por todo el planeta y pasó largos años estudiando a los humanos. Después de observar y procesar la información recogida, llegó a la conclusión de que la raza humana deseaba autodestruirse, por lo que tomó el control de las ciudades y las transformó en poblados, asignándole a cada uno un número, y bautizando la región donde se encontraba él asentado como Ciudad. Creó unas clases sociales, desde la más baja, la G, hasta la más alta, la A, ésta última con derecho a salir de la zona de guerra y poder acceder a la Ciudad. La única manera de subir de una clase social a la siguiente era comprando el derecho de hacerlo con dinero, y el único modo de conseguir el suficiente era entrando a formar parte del ejército, ya que por otro medio apenas si se podía obtener dinero para vivir, mucho menos para pagar el ascenso de clase social. De esta forma tan sutil obligó a los hombres a luchar por dinero y, sin saberlo, a dirigirse hacia su fin.

Después de varias décadas de lucha, lo único que queda de la avanzada civilización humana son unos pocos despojos de las antiguas ciudades. La tierra está casi destruida, es totalmente árida, y sus habitantes no conocen otro modo de vida que alistarse en el ejército y morir intentando llegar a ser ciudadano. Es en este momento cuando nuestro protagonista entra en acción. Grey es su nombre, y él será el elegido para luchar contra Juguete. Siendo el típico superviviente, que sólo se preocupa por sí mismo, y unido a que cuenta con una inteligencia, perspicacia y resistencia fuera de lo normal, logrará sobrevivir a todo. Pasará primero por el ejército de su poblado. En él conocerá a su segundo amor. Después desertará del ejército en busca de un amigo hecho prisionero por la resistencia, a la que se enfrentará él solo. En ese instante, se dará cuenta de que el verdadero culpable de todo es Juguete, y este factor inesperado le hará unirse a lo que queda de la resistencia y lanzarse de cabeza contra la inexpugnable Ciudad de Juguete.



Hasta aquí una pequeña sinopsis de lo que sucede, y de por qué sucede, en este manga. La historia comienza con un prólogo (bastante pretencioso, por cierto -JJ) de Harlan Ellison, en el que presenta su novela "No tengo boca y debo gritar" como inspiración de Tagami a la hora de crear "Grey", con la idea de un ordenador que llega a tomar conciencia de sí mismo y decide



destruir a los humanos, aunque por motivos ligeramente distintos. En "Grey", el tratamiento de la historia es perfecto, rayando en lo increíble la heroicidad del personaje principal, y en ella se nos muestra un mundo deshumanizado, en donde lo importante es sobrevivir, y además tener un buen sueldo a costa de la muerte ajena.

En este relato sólo encontraremos a un personaje principal, Grey, conocido por el sobrenombre de "muerte". Grey es un chico joven, pero con muchas experiencias desgraciadas ya a sus espaldas. Por si a alguien le interesa su nacionalidad, es japonés, y se encuentra alistado en el ejército a causa de la muerte de su joven compañera y amante, Lips. Desde ese día, Grey sólo piensa en cumplir el sueño de su difunta compañera, llegar a obtener la ciudadanía, y estará dispuesto a todo para lograrlo. Es un típico joven japonés, con la única diferencia notable de ser rubio. De estatura media y con un carácter totalmente insociable a causa de su trabajo, en el que ha perdido todas las esperanzas e ilusiones -como dice la frase "en la guerra la inocencia es lo primero que se pierde" (deseaba decirlo)-, al final para él sólo existirá una meta: destruir a Juguete. Aparte de eso, no tiene nada de especial, simplemente es que sobrevive a todo, ya sean láseres, misiles aire-tierra, balas, morteros, etc.

Nova es la protagonista femenina. Ella logrará humanizar a Grey (no mucho, pero sí algo). Ella será su nueva compañera después de Lips, y luchará con él hasta la muerte. Nova es rubia, con un buen cuerpo y con bastante mal carácter. Y para los cotillas, ella es occidental.

De los demás personajes poco podemos decir, ya que no duran más de dos capítulos, y es que Grey es un gafe, pues quien se le acerca, mal acaba.



El aspecto gráfico es de lo más desconcertante. Nunca he visto ni leído a un autor que tenga dos diferentes estilos. Por una parte está el decorado, maquinaria, armas, paisajes... Éstos son de lo más cuidado. Si cogemos cualquiera de sus dibujos en los que salga algo que tenga que ver con la ingeniería o la arquitectura, nos encontraremos con que no les falta ni el más mínimo detalle. Un ejemplo son los decorados del interior de la nave rebelde: cada tubería llega a algún sitio, en ellas no falta detalle, encontramos las muescas de los daños que sufrieron al ser instaladas... si es que sólo les falta el sello de "Made in Japan"; cada cuerpo decapitado tiene su cabeza o resto de ella cerca. Cualquier decorado dibujado por sus manos es tan real, que si no fuera por la falta de colores (léase tonalidad de grises en el manga), encontramos decorados que alcanzan niveles de similitud fotográfica con la realidad en cada desnivel, cada casa destruida, cada carretera y autopista abandonada,... Todo está cuidado al más mínimo detalle. Hay que reconocer que, en el aspecto del mundo que envuelve a los personajes, es excepcional.

Pero claro, no todo es siempre excepcional. El diseño de los personajes es bastante extraño o, por decirlo de otra forma, poco común. Sí, mantiene el uso de los ojos que reflejan la luz que les llega. Sí, también utiliza el trazado clásico de las caras. Pero es que en ellas se encuentra algo diferente, algo que nos atrae y nos repele a la vez. Tal vez sean las narices, tal vez sean los ojos, o el pelo. No sé, es algo que no se puede explicar con palabras. Lo único que os puedo decir es que os lo compréis, o en el peor de los casos que se lo gorroneéis a un amigo, que para eso están. En el aspecto corporal, los diseños mantienen la buena estética del personaje, pero a veces peca de trazos demasiado rápidos, que convierten en esquelético el cuerpo del personaje.

En el aspecto tecnológico, Tagami es uno de los mejores, entrando en el gran Club de los High-Tech-Mangakas (el ¿qué? -JJ), del que entre sus miembros más destacados podemos nombrar a Masamune Shirow, Kia Asamiya, Katsuhiro Otomo,... aunque Tagami tenga su propia forma de pensar sobre cómo serían los diseños de los mecha, vehículos y objetos volantes poco identificables (léase aviones, naves, motos aéreas y demás cacharros que puedan volar). Su tecnología es de una calidad altamente destacable, haciendo posible que estos artefactos pudiesen ser llevados a la realidad (ejem... -JJ). Lo realmente fantástico es la decoración de los artefactos, cuanto más futuristas son más extravagantemente decorados -e incluso fabricados- están. Por ejemplo, los miembros cibernéticos que le son instalados a Grey, o las grandes armaduras volantes armadas hasta los dientes (GASP). Sí, todo está decorado o creado de forma que, a la vez de ser práctico y utilizable, también sea hermoso.

Gonzalo B. Tello

¿Sabías que...?

Este mes esta sección es ligeramente distinta. ¿Que qué tiene de distinta? Pues que está hecha por los lectores que han mandado sus propios ¿Sabías Que...? Como se me estaba echando el tiempo encima y no sabía qué hacer, he recurrido a lo que me mandó la gente. Es broma, tranquilos. Por fin el número de curiosidades que me han llegado es lo suficientemente grande como para poder hacer un número, y aquí lo tenéis. Aunque no lo creáis, hacer esta sección es bastante difícil, no porque no hayan suficientes cosas, sino porque decidir qué poner es difícil. A mí hay cosas que pueden parecerme curiosas y a vosotros no. Además, con éstas que vamos a poner ahora me he dado cuenta de que cosas que para mí no eran curiosas o que ya tenía asumidas, al resto de la gente le eran totalmente desconocidas. Después de esta breve introducción, vamos a empezar ya.

¿Sabías que para los japoneses el número 4 (Shi o Yon) da mala suerte (Shi significa muerte) y hay que evitarlo todo lo posible? En cambio el numero 8 (Hachi) significa buena suerte, porvenir, riqueza y prosperidad por su forma de escribir radicalmente (Hachi también significa abeja).

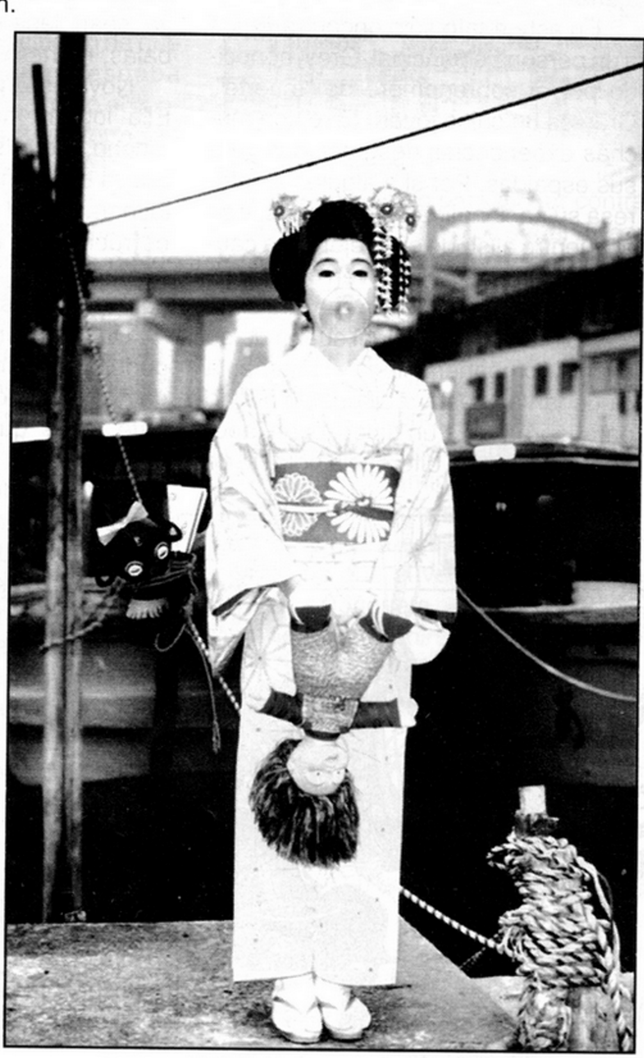
¿Sabías que en Japón la sal es usada en muchos ritos como elemento purificador y para traer buena fortuna? Cuando regresa uno de un funeral o cuando se va un visitante desagradable se tira sal para quitar la mala suerte (hoy en día aún se pueden ver por las mañanas tres montoncitos de sal en la entrada de los restaurantes).

¿Sabías que el equivalente en Japón a nuestro "Martes 13" se llama Butsumetsu y es el día en que murió Buda? La gente ese día ni se casa ni se embarca (también tienen, a diferencia de nosotros, días de buena suerte, donde hacen todo lo contrario, se casan y se embarcan).

¿Sabías que en el recreo los estudiantes japoneses se llevan una caja de comida llamada Makunouchi Bento, en la cual están las típicas bolitas de arroz, llamadas Nigirimeshi, junto con otros condimentos y por supuesto los palillos? (estas comidas no sólo las llevan los estudiantes, sino que las venden en muchos sitios como en los trenes, almacenes y estaciones de ferrocarril).

¿Sabías que una forma de disculparse en Japón es agitar la mano como si fueras a estrecharla? Normalmente lo hacen los hombres y no son pocos los que tienen esta costumbre, pero con esto no se debe tener una idea equivocada, ya que ésta no es una costumbre admitida en la etiqueta japonesa. Generalmente, se dirá Shitsuree o Sumimasen (también se puede decir gomen nasai) que significan con permiso o perdón.

¿Sabías que los japoneses expresan su alegría levantando los brazos tres veces seguidas y gritando ≤Banzai!, que significa viva o diez mil años. En el salón de despedida del aeropuerto, celebrando la victoria en las elecciones, o también al terminar funciones se puede oir repetidas veces esta expresión de alegría.



¿Sabías que en Japón se usan refranes con mucha frecuencia, más que en Europa diría yo? En conversaciones cotidianas la gente mayor usa frases proverbiales en momentos muy propicios. Algunos de ellos son muy parecidos a los que decimos aquí, como por ejemplo:

Hayaoki wa sanmon no toku. Al que madruga,Dios le ayuda.
Kono oya ni kono ko ari. De tal padre, tal hijo.
Ichi wo kii te juu wo shiru. A buen entender, pocas palabras.

¿Sabías que los signos zodiacales de los japoneses se representan por animales, tales como: Nezumi (rata), Ushi (vaca o toro), Tora (tigre), Usagi (conejo), Tatsu (dragon), Hebi (serpiente), Uma (caballo), Hitsuji (oveja), Saru (mono), Niwatori (gallina), Inu (perro), Inoshishi (jabalí). (Algun día, si puedo y me acuerdo, os contaré por qué el gato no tiene signo del zodíaco, pues es una historia muy bonita). Muchos respetan todavía estos signos y los tienen en cuenta al seleccionar sus novios para ver si sus signos son compatibles entre sí.

¿Sabías que los japoneses tienen una modestia excesiva? Por ejemplo, cuando alguien alaba a la mujer de un japonés y éste lo niega inmediatamente:

"Kireina okusama desu ne" ¡Qué guapa es su esposa! / "iya iya tondemonai..." Qué va, ni mucho menos.

¿Sabías que una mujer japonesa puede tardar más de dos horas en colocarse el Kimono (y un hombre también, sobre todo si es un extranjero. He J.C.) de ceremonia de la boda, ya que pueden llevar de 2 a 5 kimonos uno encima de otro, y el cinturón, llamado "Obi", puede medir más de dos metros, por lo

que se ha de ir girando sobre él como una peonza? La colocación del kimono, como podéis ver, es todo un rito (además los kimonos no se lavan, se tienen que destejer una vez al año y luego lavarlos, y después se vuelven a tejer).

¿Sabías que para bañarse, los japoneses primero se lavan en una especie de suelo llamado "Nagashi", y luego se sumergen en una bañera de agua caliente llamada "Ofuro" para relajarse y calentarse? El agua no se vacía cuando cada uno termina de bañarse, y por eso se tienen que lavar bien fuera de la bañera. Un ejemplo muy claro lo tenéis en "Ranma 1/2", cuando Ranma se tiene que convertir en chico...

¿Sabías que en la mayoría de las revistas de moda japonesas, en las últimas páginas se van publicando semanalmente mangas de autores desconocidos para darles una oportunidad y que se den a conocer? Ojalá hicieran lo mismo las revistas españolas.

¿Sabías que hay un manga llamado "Kutsukingu Papa" (Cooking Papa) en el cual entre parte y parte de la historia se pueden encontrar distintas recetas de cocina para poder preparar algunos platos japoneses?

Este trabajo ha sido realizado por nuestra colaboradora Marta-Noriko Simó de Barcelona. Los paréntesis son de fabricación casera y espero que Marta me perdone por la intromisión.

¿Sabías que para hundir el superacorazado Musashi (el mayor construido junto con su gemelo el Yamato de 72.000 Tm.; los acorazados normales pesan como mucho 55.000 Tm.) en 1944 fueron necesarios los impactos directos de ¡17 bombas pesadas y 19 torpedos! Es de comprender que haya influido en el diseño de naves como el SDF 1.

¿Sabías que en numerosas series aparecen visitas a pistas de patinaje con centros comerciales, cafeterías, etc...? La nueva diversión ideada por los japoneses es sustituir la pista de patinaje por una de esquí cubierta. En Tokyo se está construyendo toda una ladera que deberá ser equipada con telesillas y funiculares para llegar a su cima.

¿Sabías que el vello corporal se considera tan obsceno en Japón que, incluso en las revistas eróticas, el del pubis se tapa siempre con un rectángulo negro?

Remitido por Ukyo Noketsuna, Tai shu de casa Kurita. Yo, Frederick Schneider, Haupmman general de la Isla de Sky te saludaré cuando llegue a Luthien con mis regimientos, serpiente Kurita. De momento te agradezco tu colaboracion con la Federated Commanwealth y esta revista (por cierto, el SIL me ha notificado que la Ryuken ya no existe. Nuestros aliados, los Dragones de Wolf, los mataron un poco, aunque desapruebo que tuviera que ir a ayudarles un regimiento de La Caballería Ligera de Deneb de Davion).

(Es hora de plantearse seriamente tu ingreso en un sanatorio mental, escoria Steiner -JJ)

K.I.A.

RANKING

SERIES

K.O.R.	353
City Hunter	204
Touch	167
Dragon Ball	131
Saint Seiya	121
Macross	119
Maison Ikkoku	113
Hi Atari Ryôkô	112
Ranma 1/2	93
Legendary Idol Eriko	82

PELICULAS

Akira	202
Ano Hi ni Kaeritai	188
Macross: Ai Oboete Imasu ka	114
Dominion	100
Kaze no Tani no Nausicaa	89
Silent Möbius	63
Vampire Hunter "D"	62
Top wo Nerae: Gunbuster	57
Gundam 0080: War in the Pocket	48
Project A Ko	36

MANGA

Ranma 1/2	221
Kimagure Orange Road	179
Akira	145
Touch	97
Appleseed	96
Silent Mobius	91
Grey	86
Dragon Ball	79
Gunnm	62
Crying freeman	47

CD'S

Kimagure Orange Road	234
Legendary Idol Eriko	157
Touch	103
Macross	103
City Hunter	86
Fushigi no Umi no Nadia	66
Hi Atari Ryôkô	64
Ranma 1/2	54
Dragon Ball	54
Idol Tenshi Yoko Soyoko	50

PERSONAJES FEMENINOS

Madoka Ayukawa	153
Hikaru Hiyama	78
Ranma Saotome	67
Minami Asakura	56
Akane Tendô	53
Lynn Minmay	52
Eriko Tamura	47
Pai	41
Kyôkô Otônashi	34
Nadia	29

PERSONAJES MASCULINOS

Ranma Saotome	119
Kyôsuke Kasuga	114
Ryô Saeba	107
Kaneda	62
Tatsuya Uesugi	55
Hikaru Ichijo	51
Vegeta	49
Piccolo	36
Grey	34
Toranks	33

DRAGON BALL
Las películas

Las series de anime, por su abundancia y bajo costo, han sido siempre las compras favoritas de las televisiones europeas para su programación infantil. Mazinguer Z, Heidi, Marco y otras pioneras hicieron descubrir el filón, y a partir de su éxito las series de anime comenzaron a ser compradas a granel, póngame dos kilos de robots y cuarta y mitad de culebrón horfanal. Pero esta situación tenía que reventar tarde o temprano, y la chispa detonante fue Dragon Ball. Lo que en principio iba a ser otra serie más con la que rellenar espacios infantiles, consiguió enganchar y apasionar a la juventud de todo el país, de tal forma que hubo momentos en que el principal tema de conversación en la calle era el último combate del Torneo de las Artes Marciales, o lo verde que era el viejo Maestro Mutenroshi. Por ser, fue la única serie cuya continuación fue anunciada con meses de antelación en carteles publicitarios, al lado de martinis, coñacs y modelos de coche. Fue Dragon Ball la responsable (digan lo que digan) de que se iniciase la oleada manga en España, y la que abrió el mercado a la línea manga de Forum, poniéndole en bandeja miles de lectores que de otro modo hubieran permanecido indiferentes al resto de sus lanzamientos. Ahora, de la mano de Manga Films, aparecen en el mercado las películas de Dragon Ball, las "historias alternativas" de Goku y sus amigos, y de repente las cadenas autonómicas (que las tenían todas ya compradas y dobladas) comienzan a emitirlas indiscriminadamente y a traición, viendo que su monopolio se viene abajo. Personalmente pienso que es una pena, pues en el caso de Valencia (digital Nicam), y también de Cataluña (Zweiton), las películas son emitidas en Sistema Dual, con lo que puedes tener a la vez la versión doblada y la original, al igual que la serie. Pero ya que ignoran a sus televidentes a la hora de emitirlas, olvidemos el tema y hablemos de la versión en castellano de Anime Video a la que todo el mundo puede acceder.

La Leyenda del Dragón Xeron

Comienza la historia de Goku, y lo que primero sorprende es encontrarte con los mismos personajes secundarios de la serie en papeles totalmente diferentes, aunque ésto sucede sobre todo en la tercera película. Aquí asistimos al primer encuentro de Goku y Bulma, que va en busca de las Bolas Mágicas para pedirle un novio al Dragón Sagrado. Mientras tanto, el reino es asolado por las tropas del rey, que destruyen cosechas y campos en busca de rubíes para las arcas reales, pues el rey, convertido por su voraz apetito en un monstruo, no encuentra ya placer en los manjares más exquisitos, y no es capaz de comer nada que no sea más delicioso que lo anterior. Por este motivo busca también las Bolas de Dragón para que éste satisfaga su paladar. Además, una pequeña niña busca la ayuda del gran maestro Mutenrohi (¿?), cuyo verdadero nombre es Tortuga Genio (¿no será al revés?), para que les ayude a detener al ejército del rey e impida que en su afán por buscar rubíes hagan morir de hambre el país por falta de cultivos (por cierto, que el doblaje en la escena en la que Oolong, transformado en Bulma, se ofrece a besar a Mutenrohi ha sido cambiado, pues Oolong-Bulma se ofrece a recibir un "masaje pectoral" que los traductores han preferido evitar).







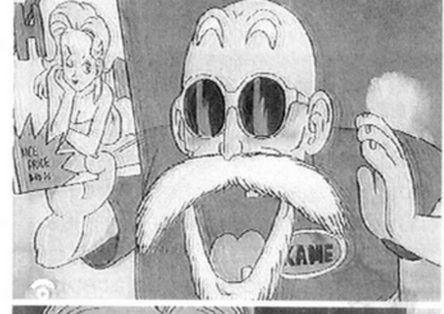
Los lugartenientes del rey encuentran la Bola de Dragón que Goku conserva como único recuerdo de su abuelo, y Goku parte en su persecución junto a Bulma. Por el camino conocen al cerdo más cochino, Oolong, y posteriormente a Yamcha y su compañero Puar, ladrones afamados y... bueno, todos los conocéis.

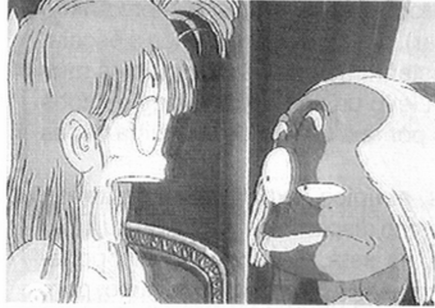
Lo más chocante es el doblaje. Todos aquellos que han visto la serie en sus respectivos canales autonómicos quedarán sorprendidos con las voces de los personajes, pues creo que se ha utilizado la versión realizada por TeleMadrid (no he podido confirmarlo con los responsables, así que no tengo la certeza). La más extraña es la voz de Goku, una elección realmente desafortunada (es muy grave, parece la de un adolescente, y no guarda la más mínima relación con la original).

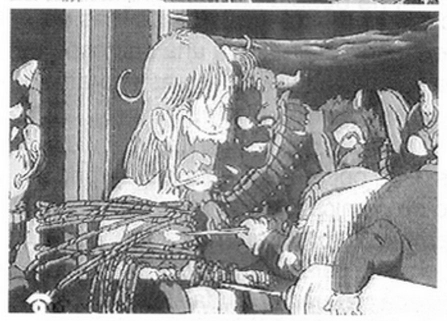
Al final, moraleja y todo. Divertida, tierna y clásica, después de tanta lucha intergaláctica se agradece poder ver de nuevo a Goku y los demás, inocentes como chupachups. Imprescindible.

La Bella Durmiente en el Castillo del Mal

Esta segunda entrega comienza con el regreso de Goku a la isla del maestro Mutenrohi para solicitarle que lo entrene, cuando de repente aparece cierto tapón calvito que da una salto espectacular desde la barca en la que ha viajado y, tras una serie de acrobacias y saltos mortales, aterriza en la playa... boca abajo, quedando su cabeza clavada en la arena. Krilin se une a Goku y solicita el honor de ser entrenado por Tortuga Duende, a lo que éste se niega. Tras recibir por parte de Krilin cierto regalito, Mutenrohi







se lo piensa mejor y les reta a conseguir llevar ante él a la Bella Durmiente, quien según la leyenda fue raptada por un demonio y duerme desde entonces a la espera de rescate, y cuya belleza no tiene igual. Y así comienza una competición entre Goku y Krilin por llegar al castillo y rescatar a la joven, pues el premio será ser entrenados por el gran maestro.

Mientras tanto, una misteriosa rubia descubre la leyenda y emprende la búsqueda por su cuenta. Poco después, Bulma y los demás llegan a la isla en busca de Goku, y el maestro les dice que se han marchado a un parque de atracciones, indicándoles el mismo camino.

Así, todos llegan al castillo de Lucifer, aunque por distintos caminos. Mientras Goku y Krilin luchan con las legiones de demonios que tratan de atraparlos, el avión en el que viajan los demás es atacado por más bichos y se estrella. Al recuperar el conocimiento, Bulma se encuentra con el dueño del castillo (flechazo instantáneo) y es invitada a cenar, aunque no puede averiguar nada sobre Yamcha y los demás. Sin embargo, pronto descubre que en realidad no ha sido invitada a cenar, sino a ser cenada. Tras cinco mil años, ha llegado el momento en que la Bella Durmiente despertará de su sueño y desterrará la luz del día para siempre.

Es la película que menos situaciones y pasajes utiliza de la serie (al decir utilizar me refiero no a que se haya "trasplantado" de la serie a la película, sino que las acciones o hechos son calcados a la serie, cambiando, por ejemplo, los trajes y el fondo de la historia). Además se trata de la más divertida de estas tres primeras, y Krilin está inmenso. Primera aparición de Lange en las películas. No perdérsela.

Aventura Mística

Comienza con secuencias del entrenamiento de Goku y Krilin por parte de Tortuga Genio, el cual decide llevarlos al torneo que se celebra en el Imperio de Tifan, y cuyo vencedor podrá pedir al emperador lo que desee. Mientras tanto, Pilaf y sus compinches acaban de reparar el radar del consejero del emperador para poder descubrir las Bolas de Dragón, siendo recompensados como de costumbre.

Bulma ha invitado al resto de amigos a unas vacaciones, pero en realidad lo único que pretende es que la acompañen en su búsqueda de las Bolas Mágicas. Tras sufrir un ataque por parte de las fuerzas del emperador, llegan a la capital, y Yamcha decide participar en el Torneo.

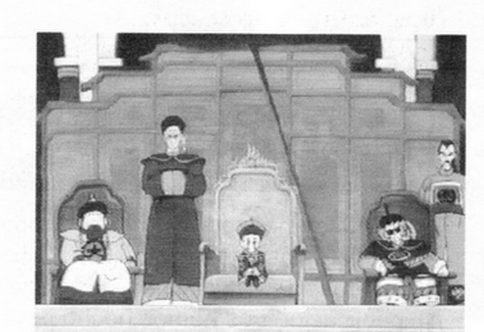
Y empiezan las sorpresas. Resulta que el emperador es Chaos, Ten Shian (¿?) su guardaespaldas, y el Geni Corc (no se le da un nombre, así que le doy el que tiene en Canal 9) es el consejero del emperador, con Tou Pai Pai como su guardaespaldas. Además, uno de los generales de la Red Ribbon es ahora un capitán del ejército del emperador, y al acusar al consejero de traición es asesinado por Pai Pai de la misma forma que en la serie, con un ¡golpe de lengua! Resulta que el consejero ha escondido la muñequita del emperador para convencerle de que la única forma de recuperarla es invocando al Dragón Sagrado y pidiéndosela, y así poder hacerse él con el poder. Por otro lado, la montaña sagrada ha sido invadida por los soldados del emperador (mandados por el consejero), y sus guardianes, Upa y su padre, intentan libertar a sus habitantes, siendo perseguidos como rebeldes. Al llegar a la capital, son sorprendidos por la guardia imperial, pero Goku y sus amigos, que se encuentran comiendo en el mismo restaurante a donde acuden ellos, intervienen, y entonces hace su aparición... ¡El Sargento Metálico!, ahora al servicio del emperador (se ve que la Red Ribbon no lo engrasaba con la suficiente frecuencia y buscó nuevos horizontes). Su lucha contra Goku es calcada a la vista en la serie, del mismo modo que la mayoría de pasajes de las películas, sólo que con distintas vestimentas. Pero entonces aparece Tou Pai Pai, y cuando se dispone a asesinar al padre de Upa, Tortuga Genio interviene y le advierte diciendo que se trata de un invitado del emperador para participar en el torneo y al emperador no le gustaría que se le maltratase. De este modo, todo queda en suspenso hasta la celebración de los combates.

Y ya no cuento más. Tan sólo decir, para los que dudan, que la lucha final entre Tou Pai Pai y Goku tiene lugar en... !La Aldea del Pingüino!, con Arale y compañía. Muy recomendable.

La calidad de la animación, a diferencia de otras producciones paralelas a series famosas, no mejora perceptiblemente, así que estas películas vienen a ser como capítulos muy largos (en cuanto a animación y calidad, claro, no en cuanto a historia), pero si eres un fan de Dragon Ball, como yo, debes tenerlas a cualquier precio.

Por cierto... ¿por qué demonios se habrá traducido el Kame Hame Ha (Kame Kame en Canal 9) por eso de Onda Vital?

The JavHunter







Viene de la página 10

CÓMO CONSEGUIR TUS CDs.

Además de informarte sobre la música de las Bandas Sonoras Originales de los Anime, es justo que te expliquemos de dónde han salido, para que no quede todo en una "Operación Dientes Largos". Empezaré por decir cómo las he conseguido yo, y sería interesante que los lectores que también hayáis tenido acceso a BSOs por vías diferentes nos las expliquéis para que las publiquemos y todos nos mantengamos informados.

Mi principal fuente de CDs ha sido hasta ahora **Nikaku Animart**. Ésta es una tienda estadounidense que acepta pedidos desde el extranjero, y cuyo catálogo cubre, además de un buen surtido de CDs, toda clase de material sobre Anime y Manga: desde libros de ilustraciones a kits de pintura para acetato (con cel para probar), pasando por modelos a escala, pósters y calendarios. Trabajan sobre un catálogo que actualizan a sus clientes constantemente, y sobre precios muy razonables (que el cambio del dólar a pesetas se empeña en fastidiar últimamente). Llevo un año haciéndoles pedidos y el trato es exquisito. Si hay alguna pega importante, enseguida te avisan por carta o por fax. Gozan de la estima de las revistas especializadas (incluidos nosotros -JJ), y, a mi juicio, merecidamente.

La forma más cómoda de hacer los pedidos es mediante Fax y Visa. Ya sabéis, el típico texto: "Estimado señor, desearía hacer un pedido consistente en los siguientes artículos: X, Y y Z. Si Y y Z no están disponibles, envíe en su lugar Q y R. Por favor, cargue mi Visa. Número de Visa, Fecha de Caducidad y Firma", y ya está. Recomiendan proponer artículos alternativos por si alguno ya no está en stock (suelen reponerlos, de todas formas). Hay un pedido mínimo, pero no es muy alto. Los pedidos suelen tardar, por correo aéreo ordinario (aire o superficie, con seguro incluido), un mes en llegar (por culpa de Correos de España, que ya me la ha jugado una vez). Por Courier, de una semana a una quincena.

Recordad que, si les dejáis vuestro propio número de Fax para que os respondan, habéis de quitar el 9 de vuestro prefijo provincial. Es decir, que si llamáis desde el (96) 123 45 67 de Valencia, cuyo prefijo es el 96, habéis de escribir (6) 123 45 67.

Lo de los pedidos mediante Visa es difícil de conseguir para muchos de vosotros. Dos opciones: pedid entre varios (la unión hace la fuerza) un catálogo y convenced a un familiar o a vuestro comercio de cómics favorito para que haga él el pedido; o trabajad con alguna librería que ya lo hace con Nikaku, como, por ejemplo, Kripton, en Valencia.

He aquí un ejemplo de dónde buscar material de Manga en general y de CDs en particular: pidiéndolo a tiendas especializadas del extranjero (aunque si tenéis la suerte de que alguna tienda especializada de vuestra ciudad los importe, quizá valga la pena pagar un poco más de diferencia a cambio de ahorraros follones, sobre todo si no habláis otros idiomas u os resulta muy complicado; de todos modos, yo intentaré confeccionar una lista con algunas direcciones de tiendas de diversos países y se la pasaré a Juan para que os la incluya en próximos artículos por si os interesa, aunque no prometo nada -JJ). En el próximo **MangaZone**, otros caminos para conseguirlos.

Juan Gómez Martín

Breves. Lo que pasó y lo que pasará.

No hemos recibido hasta el momento ninguna queja por escrito de la subida de precio en el especial Navidad, lo cual, imagino, no significará que todo el mundo ha estado de acuerdo, y más de uno (seguro) se habrá hecho mil conjeturas sobre en qué regalos y cuán caros habrán sido los que los responsables de esta "modestilla" publicación nos hemos hecho para reyes con tan "gansa pasta". Así pues, esto se merece una explicación.

No es que os vaya a dar un estado de cuentas sobre la revista, pero lo que sí os diré es que el esfuerzo económico al que hacía referencia nuestro bienamado Alejandro para hacer el calendario y doce páginas más ha sido real. Quizá esto no le importe a nadie, pero si alguien quiere moverse, que pida precio para el escaneo de dos DIN A3 en color (portadas de los números 3 y 4 ampliadas), la fotocomposición de un DIN A2 y la impresión de un calendario para cada revista (que son un montón). Y aparte de ésto están las doce páginas más que se han incluido en el especial y que desde luego la imprenta no nos ha regalado.

También tenemos en mente mejorar la calidad de la revista con interiores en couché, mejores portadas y quizá alguna página interior en color. Este artículo ha sido lo último en incluirse en la revista, por lo que no sé todavía si estas mejoras se podrán ver ya en este número, pero si no es en éste, casi seguro que en siguientes números sí que podrá ser (casi seguro). El sobrenombre de "El Regateador ", aparte del de MoonHunter, que Javier me ha puesto, me lo he ganado con creces. Espero que podamos mantener el precio de 375 pts., sólo depende de costes. Pero si la publicación sufre una pequeña subida por estas mejoras, creemos, y como nosotros muchos amigos que nos han escrito ya sobre el tema, que lo merece.

Espero que entendáis el esfuerzo que en realidad estamos haciendo para ofrecer una revista de cierta calidad que destaque de otras publicaciones españolas. Que ésto sirva también para agradeceros todas las cartas de ánimo y el apoyo que recibimos así como las críticas, puesto que con éstas intentamos mejorar todo lo posible. Se admiten sugerencias.

Un saludo,
Santiago Forés, "MoonHunter".

URОTSUKIDÔJI

El Muchacho Errante

El mundo de los humanos o Ningenkai no es el único existente. Paralelamente a él existen, en otras dimensiones, el mundo de los demonios o Makai y el de los hombres-bestias o Yujinkai. Y según la Profecía, cada tres mil años nace del mundo humano un ser de inmenso poder, el Chojin, cuyo destino es reunir los tres mundos en uno solo de paz y armonía. Y su tiempo ya casi ha llegado de nuevo.

Esta es la introducción a la historia contada en la película Urotsukidôji, uno de los animes que más expectación y polémica ha creado en todo el mundo. Una polémica completamente lógica, ya que esta película ha sido la precursora de una nueva categoría: el "erotic grotesque", que viene a ser algo así como "gore porno".

A lo largo de una hora y cuarenta y cinco minutos, seremos testigos de la historia de Nagumo, un estudiante universitario apocado y tímido, objeto de las burlas de todos (y con una líbido bastante desarrollada), el cual está enamorado de una de las componentes del equipo de gimnasia rítmica, Akemi Ito, quien, aunque parezca extraño, le corresponde. Amanojaku, joven (para su raza) guerrero de los Yujinkai, busca entre los humanos al Chojin de la Profecía, tarea que para él se ha convertido en una obsesión después de trescientos años de infructuosa búsqueda. Junto a su (libidinosa) hermana Megumi y un pequeño duende, Kuroko (cuya raza, al servicio de los Yujinkai, también es bastante libidinosa), cree descubrir por fin al elegido, un ídolo del baloncesto de la universidad, aunque su hermana, guiada por su olfato, se decanta por el pobre infeliz de Nagumo. Sin embargo, mientras que los Yujinkai buscan al Chojin para despertar su poder y ayudarle a realizar su misión, los Makai (completa y absolutamente libidinosos, aparte de algo brutos) no interpretan la Profecía del mismo modo y tratarán por todos los medios de encontrar al Chojin para destruirle antes de que él cambie su mundo.



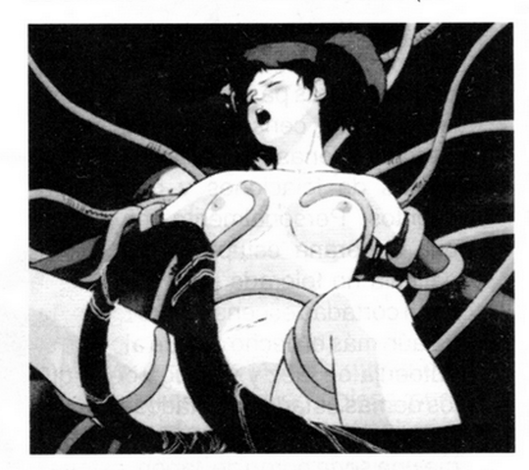
¡¡Qué vergüenza!!

La polémica desatada por esta película ha sido grande, equiparable (a escala) a la producida por Instinto Básico (que por cierto no he visto), y se ha originado, cómo no, en los USA. Como supongo sabréis, allí el puritanismo alcanza cotas inimaginables, por no decir ridículas, y eso de ver una película de dibujos animados (que, automáticamente, queda encasillada como película para críos o adolescentes) mostrando escenas explícitas de sexo tan abundantemente, por no hablar de los continuos desmembramientos y chorros de sangre y entrañas a lo largo de toda la película, ha atacado sus nervios y estómagos con gran crueldad. Pobrecitos.

Sin embargo, el problema radica en que Urotsukidoji no es una película original, sino que está realizada a partir de una OAAV (Original **Adult** Video Animation), lo cual en Japón quiere decir, ni más ni menos, dibujos porno. Este tipo de anime, al igual que los manga de la misma clase, suele usar la excusa de una historia (del tema que sea, aunque generalmente ambientada en la Escuela Superior, por las chicas jovencitas, o en un mundo fantástico, por los monstruos violadores) para que los o generalmente *las* protagonistas mantengan relaciones sexuales (generalmente en contra de su voluntad, aunque al final les acaba gustando ¡¡¿?!!). Los japoneses para esas cosas son así.



Sin embargo, los autores, pese a hacer especial hincapié en mostrar el sexo, siguen preocupándose en hacer la historia interesante (sobre todo en los manga, y por tanto en los animes basados en estos manga), y Urotsukidôji, historia nacida de la (calenturienta, todo hay que decirlo) mente de Toshio Maeda, cuenta una









Unas pocas escenas de la OVA original que no aparecen en el montaje final de la película. No ya por censura, sino por simple falta de espacio.

de las mejores historias que se han podido ver dentro de este género. De este modo, la película formada a partir de la OVA contiene una abundante cantidad de sexo inherente al argumento, pero se centra más en la historia en sí, prescindiendo de gran parte de las escenas de sexo gratuito que se pueden ver en la OVA original.

¿Censura? ¿Por qué?

La película apareció a finales del año pasado en Inglaterra en versión doblada, y tras pasar por las manos de la BBFC (la censura inglesa) perdió ciertas escenas especialmente escabrosas de felaciones y descalabramientos. Personalmente me parece una soberana estupidez que a una película no tolerada para menores le sean cortadas escenas, pero me indigna aún más el hecho de que alguien se autoerija en juez y verdugo de lo que los demás están capacitados para ver. Si deseo gastarme 40.000 ¥ en traerme una serie porno de Japón, estoy en mi perfecto derecho, pero eso de que la traigan a mi país a precios más asequibles y no pueda disfrutarla en su totalidad porque un señor piensa que no debo, resultaría ridículo si no fuese porque es realmente irritante.

Y es que además, la diferencia entre ambas versiones no es ni mucho menos tan grande. Los cortes se reducen a pequeños pasajes que apenas implican más crueldad o sexo que los respetados, de modo que la versión íntegra apenas sobrepasa en tres o cuatro minutos a la comercializada en Inglaterra. ¿Qué habrían hecho los señores de la BBFC si lo que se hubiese comercializado hubiese sido la OVA original, en toda su duración? Posiblemente morir entre convulsiones, mesadas de cabello y ataques de nervios ante el acúmulo de trabajo.

La OVA original apareció en Japón de la mano de JAVN, la Japan Audio Visual Network, y bajo el auspicio nada menos que de Penthouse, concretamente en sus volúmenes 3 (21/1/87), 44 (21/3/88) y 58 (10/4/89). Considerada como una de las obras para adultos mejor realizada de los últimos tiempos, su éxito abrió el mercado occidental a obras como "Supernatural Beast City" (Wicked City) o "Guy", que comienzan a ser distribuidas en USA bajo sellos como Anime 18 (claramente orientados a un público adulto). Los tres volúmenes de que consta la OVA original tienen una duración de 40, 54 y 45 minutos respectivamente, y unos precios de 12.524 ¥ cada uno de los dos primeros y 12.772 ¥ el tercero, y la versión subtitulada al inglés acaba de aparecer en el mercado yanqui en un pack que contiene los cinco volúmenes de la OVA (el cuarto y el quinto han sido también reunidos para formar la película Urotsukidôji 2, que no es continuación de la historia contada en los tres primeros volúmenes) al precio de unos 100 $, de la mano de Anime 18. *Nótese el cambio de precio entre comprarlos en Japón o en USA.*

Echemos un vistazo

La animación recorre toda la gama de calidades, desde la mediocre en algún que otro momento a la realmente espectacular en ciertos pasajes. Desde luego, supera con creces el aprobado, manteniéndose por norma general en el notable. La variedad de planos y una dirección artística que sigue unos enfoques de cámara típicos del cine de acción japonés, como por ejemplo la posición estática tras efectuar un ataque, seguida a los pocos instantes por la caída del enemigo, se mezcla con movimientos rapidísimos que dan una gran sensación de movilidad y dinamismo. Las escenas de sexo, a diferencia de las producciones típicas del género, nunca caen en la repetitividad ni la monotonía, aunque vista la intención de centrarse más en la historia que en el sexo, a alguno le pueden parecer demasiadas. Aquí es donde hay que recordar el género al que realmente pertenece esta produc-









Carátulas de los tres primeros volúmenes de la obra en su edición original japonesa dentro de la serie de Penthouse Video

ción y entender que si el autor puede elegir entre varias formas de desarrollar la historia, elegirá aquella que sea más erótica. Y lo mismo sucede con las luchas entre los distintos seres sobrenaturales, en las que no se dará un puñetazo en la cara al contrario si se le puede destripar, siguiendo un poco la línea de "Bio-Booster Armor Guyver" en este sentido. Los momentos finales de la película son, a mi parecer, maravillosos, de una calidad muy elevada, y la carga dramática del clímax de la historia es tremenda. Quizá el observador perspicaz se de cuenta de un par de pequeños fallos en el desarrollo de la historia, fruto de la desaparición de pasajes de la OVA para hacer la película (por ejemplo: ¿cómo es que el muñequito de Akemi aparece en la mano de Niki, si había sido roto por la chica de la universidad?). Y un detalle gracioso: cuando Akemi libera a Amanojaku del cuerpo de Nagumo, es ayudado por su hermana; pues bien, parece ser que Amanojaku la reconoce simplemente por sus pechos, pues pronuncia su nombre nada más verlos.

El sonido ha alcanzado niveles muy superiores a anteriores lanzamientos de la casa, y escucharla en hi-fi es en algunos pasajes una auténtica gozada, con las voces guturales y retumbantes del narrador y casi todos los personajes sobrenaturales. Me alegra mucho poder decir que el doblaje ha alcanzado un nivel muy bueno, salvo quizá el personaje de Amanojaku en los últimos minutos de la historia, donde el personaje alcanza un nivel de furia cercano a la histeria que el doblador no ha sabido reproducir del todo, o un pequeño error de desincronización al rescatar a su hermana que cae tras un ataque de Nagumo. Por lo demás, impecable.

Pero algo tiene que haber malo, ¿no...? Pues lamentablemente sí. Parece ser (y digo parece, pues no tengo la certeza) que la principal desventaja de trabajar con material ya doblado a otro idioma, como sucede con las películas Manga Video, es que se dobla el doblaje, con lo cual cuando hablan los personajes, el sonido, y sobre todo la música, bajan de volumen hasta llegar en algunos casos a cero, aunque sin embargo en otros momentos (parece que es cuando no hay mucho escándalo) el sonido y la música apenas se pierden. Misterios de la ingeniería de sonido. También parece haber repentinos altibajos en el volumen de la música, aunque suaves, y desde luego le da mil vueltas a Dominion en este aspecto.



El único fallo garrafal es la traducción de “Great Kanto Earthquake” por “Terremoto en Gran Kanto”, cuando en realidad quiere decir “Gran Terremoto de Kanto”. Eso ya no es de saber inglés, señor traductor, sino historia.

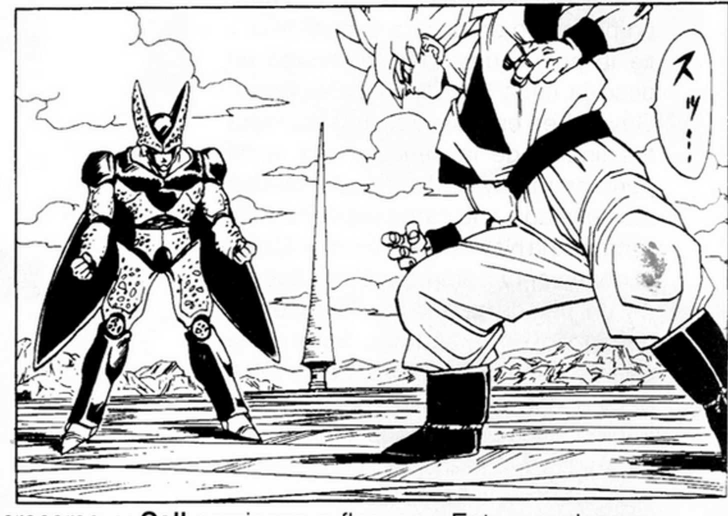
Mamá, nene pena.

Mi mejor recuerdo de la primera vez que vi esta obra es la escena final en la que Akemi pide a Nagumo que la mate para impedir así el nacimiento del Chojin y la destrucción del mundo. Los lamentos de Nagumo y, sobre todo, uno de los pasajes musicales más emotivos y hermosos que recuerdo haber escuchado nunca en un anime (y he escuchado bastantes, aunque me esté mal decirlo), compensaban sobremanera la vomitivamente mala actuación de la actriz que doblaba a Akemi en la versión inglesa, pues apenas perdían con respecto al original. Sin embargo, la desilusión que me llevé al escuchar la versión española me amargó el resto del día: ahora que el doblaje de Akemi es bueno, el sonido y la música que acompañan al diálogo final desaparecen completamente durante cada frase, pudiéndose escuchar a duras penas tan sólo durante breves segundos, con lo cual la escena pierde gran parte de la carga de ternura y drama que posee. Una verdadera lástima. Esa es una de las razones que me hace preferir las versiones subtituladas a las dobladas aunque sean menos comerciales, y la única razón que me impide darle a esta versión de Manga Films un sobresaliente. Porque, no sé si lo habréis notado, a mí Urotsukidôji me gusta mucho.

The JavHunter

DRAGON BALL ZZ
La historia

El combate se desarrolla a un nivel vertiginoso. **Gokuh** y **Cell** se intercambian golpes tremendos. Sin embargo, parece estar muy igualado.



De repente, **Cell** le dice a **Gokuh** que piensa ampliar el lugar de combate, y destruye el ring donde estaban luchando. El combate sigue a un ritmo trepidante. Ninguno de los dos da o recibe más que el otro. **Gokuh** prepara un *KameHame-Ha*. Está muy lejos de **Perfect Cell**, pero en el momento de lanzar la energía, se teletransporta y aparece justo delante de él. El impacto es tremebundo. **Cell** recibe la energía a medio metro de las manos de **Gokuh**. El efecto es devastador. **Cell** acaba sin cabeza ni brazos.

Pero como tiene células de **Piccolo**, se regenera. Nueva cabeza y nuevos brazos. Ahora, eso sí, ha tardado bastante en reaccionar.

La lucha se reanuda entre flashes y rayos de energía. **Gokuh** parece crecerse, y **Cell** comienza a flaquear. Entonces, incomprensiblemente y ante el asombro de todos, **Gokuh** dice "me rindo" y le dice a **Songohan** que siga él peleando.



Ésta era la artimaña de **Gokuh**: segun él, **Gohan** guarda en su interior una fuerza descomunal, incontrolable, que surge siempre que su rabia se desata. A pesar de que **Piccolo** no está muy de acuerdo, **Gohan** baja y comienza a luchar contra **Perfect Cell**.

La lucha, sin embargo, no parece decir nada a favor de **Gohan**. Nada más comenzar, un terrible golpe de **Cell** le hace salir proyectado a través de unas peñas, que destroza con su cuerpo. **Cell** le hace ver a **Gokuh** que no ha sido buena elección poner a su hijo. Sin embargo, **Gohan** reaparece con unos pocos rasguños. Sigue el combate y **Gohan** consigue incluso tumbar a **Cell** con una patada. **Cell** decide entonces comenzar a hacer trampa. Comienza robándole a **Krilin** la bolsa donde guardaban los frijoles mágicos. Entonces, **Julokugô** ataca a **Cell** y , haciendo un gran esfuerzo, le rodea con sus brazos y le inmoviliza. Le dice entonces que va a hacer estallar una bomba muy potente que lleva en su interior para acabar definitivamente con él, pero no ocurre nada. La bomba no explota. **Krilin** le dice al cyborg que el Padre de **Bulma** extrajo la bomba cuando le reparó, porque consideró que era muy peligroso. **Cell** aprovecha entonces y con un solo gesto de su mano volatiliza al pobre **Julokugô**. No contento con ésto, de su mortífera cola expulsa siete extraños seres, los **Cell Junior**, uno para cada uno de los guerreros que se encuentran observando el combate. Ni siquiera con estos pseudo-celulillas pueden los pobres.

El objetivo de **Perfect Cell** es enfurecer a **Gohan** lo suficiente para que libere su poder oculto y divertirse un rato. Mientras los **Cell Junior** están dando una paliza a los demás, **Mister Satan** coge la moribunda cabeza de **Julokugô** y la lanza a los pies de **Gohan**, que está paralizado observando la escena. El cyborg le ruega a **Gohan** que libere su fuerza y que venza a **Cell**, que libere a la tierra de un monstruo tal. Le confiesa a **Gohan** cómo le ha fascinado su mundo, con su naturaleza y sus bellos animales, y en ese momento **Cell** aplasta la cabeza del cyborg con su pie.

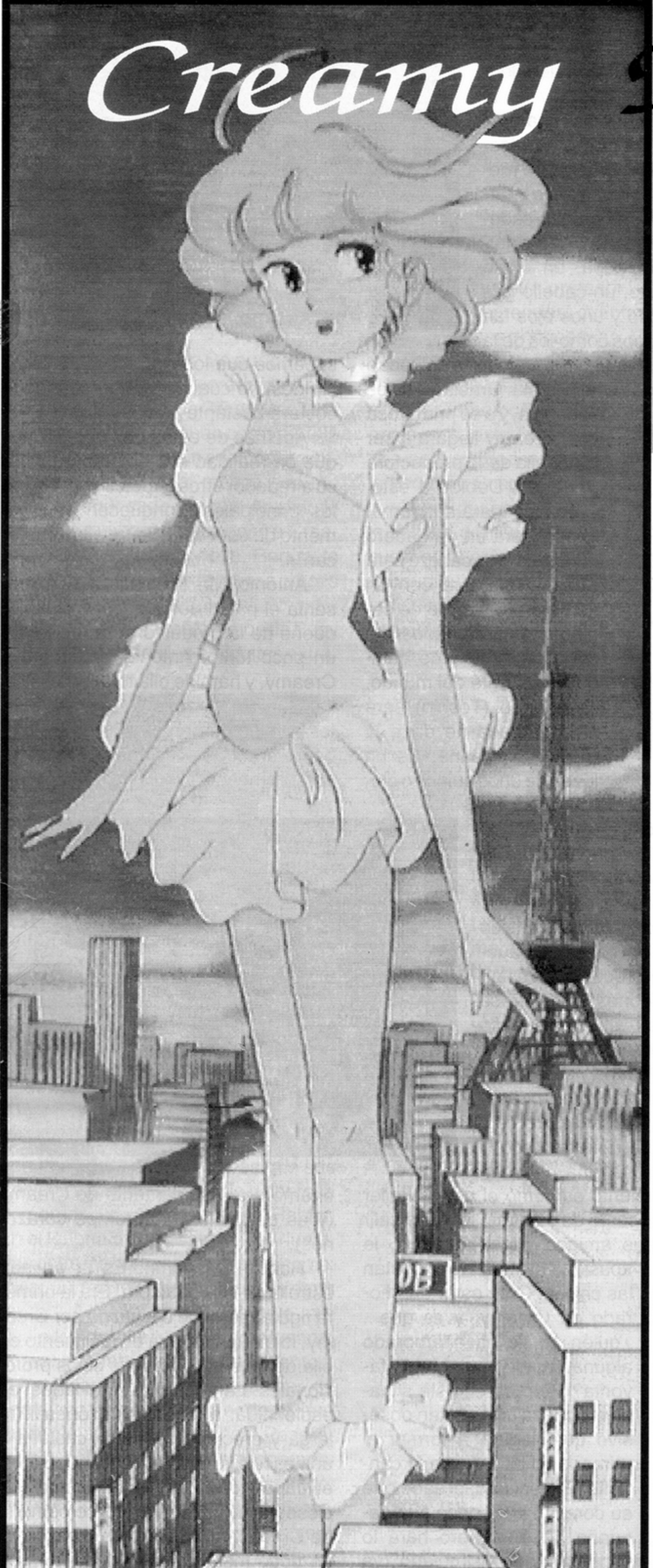


Gohan se queda estupefacto. Atónito. Petrificado. Un rayo parece cruzar su cerebro, y por fin,libera todo el poder que lleva dentro. Todos, **Perfect Cell** incluido, están congelados. La de **Songohan** es la mayor fuerza que jamás habían sentido.

Songohan es el más poderoso guerrero que jamás ha existido. ¿Pero va a poder vencer a Cell o no?

Luis Alís

Creamy Mami



Uno de los géneros más populares, tanto en el manga como en el anime, es el de la maga o brujita. Esto se debe a la predilección de los autores por las protagonistas femeninas para estos papeles, en especial si no cuenta con más de trece añitos de edad. Se podría decir que la mayoría de los autores cuentan en su historial con algún "pinito" en este género.

Hoy nos centraremos en uno de esos "pinitos", aunque nacido directamente para la animación, y que contó con la colaboración de Akemi Takada como diseñadora de personajes, y la dirección de Tomomichi Mochizuki. Esta obra fue realizada por el Studio Pierrot, y fue emitida por la cadena NTV, a lo largo de 1983.

La serie se basa en un guión bien encajado en este género. Como la mayoría de todas estas series, mantiene los cánones de cómo un personaje debe adquirir los poderes mágicos. Con esto quiero decir que los personajes, de por sí, no cuentan con dichos poderes, sino que por unas casualidades u otras llegan a obtenerlos.

Pues esta chica no es menos. Un día, una especie de arca mágica extraterrestre, que proviene de un planeta llamado "Estrella de Pluma", se acerca demasiado a la Tierra. Y por lo que se ve, Susana, nuestra protagonista, es la única que puede verla. A causa de esta proeza, se hace merecedora de recibir una especie de broche o polvera. Al abrirla y pronunciar la palabra mágica "pequeña", de ella brotará una varita mágica. Esta varita tiene el poder de transformar a la portadora en una escultural belleza. De esta forma, Susana podrá contar con dos cuerpos distintos, aunque con la misma mentalidad. A partir de aquí, comienzan a aparecer una serie de entuertos y problemas, debido a que la Susana niña tiene unas obligaciones propias de su edad, mientras que la Susana mujer (alias Creamy Mami) tendrá que cumplir con las obligaciones de una persona adulta. Más tarde en la serie aparecerán también seres mágicos tales como duendes, hadas, diablos con aspecto de marciano, y algún que otro ser de la mitología griega (léase centauros, pegasos,...).

El aspecto humano de los personajes

está bien logrado. En el caso de Susana llega a alcanzar una alta similitud con lo que es el carácter de una niña. Susana, cuyo nombre original es Yutaka (*dulce*), es una niña de unos doce o trece años. Para variar, su altura no supera el metro veinticinco, cuenta con una cabellera azul turquesa, con un corte tipo casco, y unos ojazos color almendra preciosos. Su aspecto físico es de lo más delicado que puedas ver, pero posee la misma desagradable propiedad de los personajes femeninos de Rumiko Takahashi: si se enfada te puede tirar a la cabeza el objeto contundente que se encuentre más a mano. Su corazón pertenece a



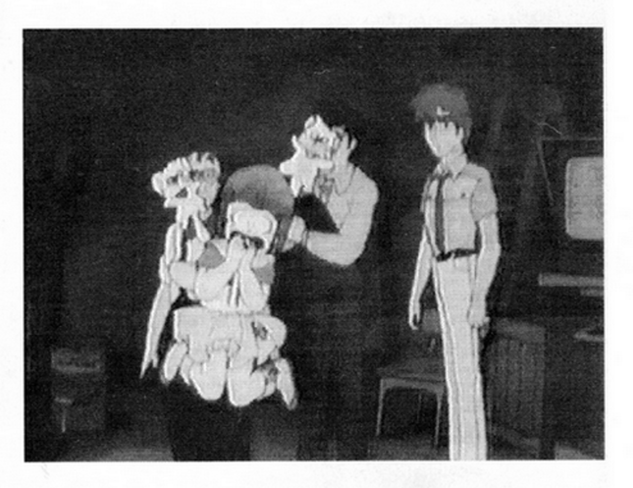
Enrique, el protagonista masculino, pero para su desgracia él la considera apenas una niña. El carácter de Susana no facilita mucho esta relación. Susana tiene un carácter dulce y agradable, pero si se le lleva la contraria, puede volverse de lo más insoportable. A esto hay que añadirle que cuando le entra algo en la cabeza, no para hasta que acaba lo que se había propuesto (léase que es muy cabezota). Es una aventurera nata, y estará más que dispuesta a investigar cualquier misterio o aventura que se pasee por delante de su delicada nariz. En definitiva, es una delicia un tanto explosiva.

Creamy Mami es el *alter ego* de Susana. Ella representa a la mujer que hay dentro de toda niña, y en este caso la niña en cuestión es ella. Creamy puede hacer todo aquello que Susana no puede debido a su edad. Creamy es la mujer perfecta, una diez entre las dieces. Su descripción sería más o menos así: unas finas y largas piernas, unas caderas delicadas, una cintura de avispa, un busto perfecto, un cabello gris violáceo y unos ojos tan hermosos como los de la misma Susana, pero con la salvedad de ser de color violeta. Gracias a estos encantos, y a su primorosa voz, Creamy llegará a ser la estrella de la productora Partenón. Debido a esto, Creamy llegará a la fama, lo cual será un verdadero quebradero de cabeza para Susana. Contará con un número tan grande de seguidores y aficionados que sería la envidia de cualquier cantante del mundo.

Enrique (Toshio) será el encargado de darle la réplica a Susana. Es un joven de unos quince o dieciséis años de edad. Su apariencia exterior es de lo más normal: tiene el pelo corto y negro, ojos negros, es alto (1'65 aprox.), y posee un físico nada envidiable. Se puede decir que sería un típico japonés si no fuese por su altura, un poco más elevada que la media. Susana y él se conocen desde muy pequeños, y a causa de esto Enrique la trata como si fuese una niña. Su comportamiento es como el de cualquier adolescente de su edad: le gusta salir con sus amigos, jugar al fútbol, le apasiona la música y le gustan las chicas. Cree estar enamorado de Creamy, y es que... ¿quién no se ha enamorado alguna vez de su cantante favorita? Pero en él, esta situación alcanza un nivel tan obsesivo que llegará a formar el primer club de fans de la cantante. En realidad, él sabe que su corazón pertenece a la pequeña Susana, pero hará lo imposible por disimularlo (ya sabemos que los japoneses son muy tímidos), lo cual de vez en cuando le costará bastante caro.

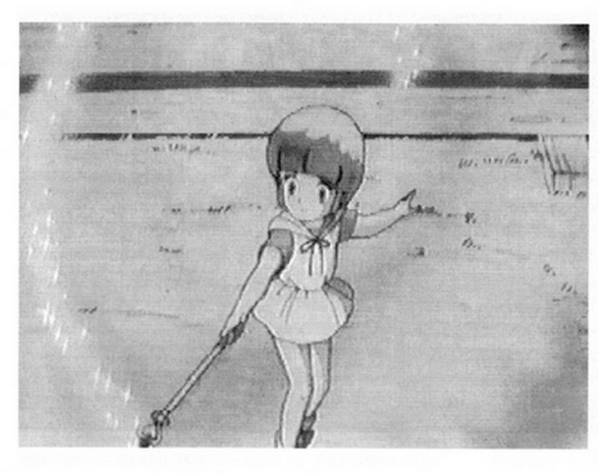
Además de estos tres personajes, que en realidad son dos, aparecen a su alrededor otros papeles que, sin ser los principales, enriquecen el argumento de esta obra. Entre ellos destacan:

Antonio (Mr. Tachibana). Él representa el papel del guapo y millonario dueño de la productora Partenón. Es un poco tonto. Antonio descubrirá a Creamy, y hará de ella toda una estrella. Su comportamiento alcanza ciertos niveles de prepotencia, y sin embargo en otras ocasiones se amilana ante la menor dificultad. Además, se



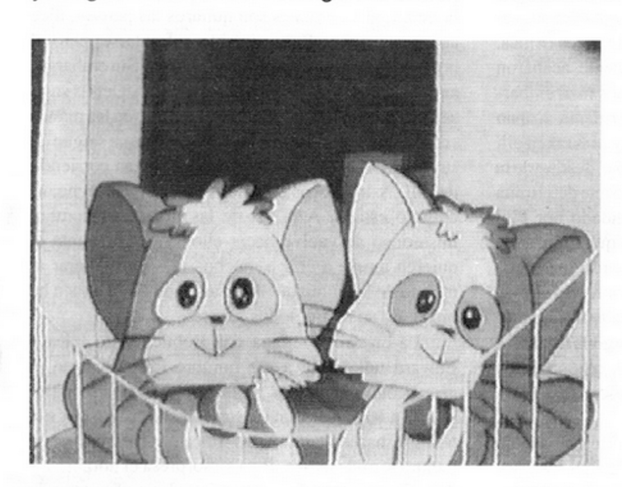
enamorará perdidamente de Creamy (y es que esta chica rompe corazones).

Raquel (Megumi). Es la antigua estrella de la productora. Era la primera figura, pero fue sustituida por Creamy, lo que provocará el nacimiento en ella de un sentimiento de celos profesionales. La apariencia de Raquel es espléndida: alta, ojos marrones, una larga y preciosa cabellera castaña y una escultural figura (por lo que se ve, en Japón todas las cantantes son preciosas). Su voz es tan dulce como la de Creamy, y su estilo de canción es un poco más melódico y no tan pop



como el de la anterior. Se puede decir que Raquel está enamorada de Antonio, pues antes de que Creamy entrara en escena, ellos estaban comprometidos. Raquel ostenta un comportamiento algo violento (o al menos eso me parece a mi): cada vez que Antonio le concede mejores actuaciones a Creamy, o la desprecia por ella, Raquel le suelta tales guantazos que a veces llegan a dolerme hasta a mí.

Para terminar, hablaremos de Posy y Mega. Estos son los amiguitos extra-



terrestres que se quedarán con nuestra protagonista para ayudarla y acompañarla en todas sus aventuras. Su aspecto es el de unos gatitos, pero con una ligera salvedad, y es que sus hocicos y barriguitas son de color rosa y morado, respectivamente. Hablan en el lenguaje de la Estrella de Pluma, que entre los humanos suena así como: "Miauuu, marramiauuuu, ruuuu" y otros "miau". Aunque no a todos este lenguaje les parece tan gatuno. Susana, como ya había demostrado antes, cuenta con una habilidad la mar de ventajosa, y es que entiende el lenguaje de sus amigos felinos. Pasaremos a hablar de ellos por separado. Posy es la gatita de sexo femenino. Ella será la cómplice perfecta de Susana y la apoyará en todo. También verá el lado positivo de todas las acciones de ésta. Posy ve todo lo mágico que hay en las cosas, y además hará gala de una intuición excepcional. Mega, en cambio, es el gato de sexo masculino. ël será la conciencia de Susana (¿recordáis a Pepito Grillo? Pues imaginadlo a lo gatuno). Él verá todas las facetas negativas de las acciones de nuestra protagonista, y la reprenderá cuantas veces sean necesarias. Mega es muy cabezón, cuando se niega a hacer algo lo mantiene hasta el final. Como podéis observar, estos dos extraterrestres son una especie de instructores de la pequeña Susana.

Ahora pasemos a comentar la calidad gráfica de la obra en cuestión. La serie cuenta con unos dibujos bien detallados, aunque al principio podemos observar una escasez de detalles bastante elevada, cuestión que será solucionada a lo largo de los sucesivos capítulos. La animación deja bastante que desear, como ocurría con K.O.R., y cuenta con varios fallos en los movimientos de objetos grandes. Los movimientos de los personajes están bien logrados. A destacar el movimiento de cámaras. Las animaciones de los personajes bailando alcanza niveles de bastante credibilidad. Las transformaciones de Creamy son dignas de alabanza, con un movimiento de los ciclos de color maravilloso. El arca cuenta con un diseño perfecto, y está acompañado con unos colores que dan una total sensación de transparencia. La traducción española suena a que se ha mantenido en los parámetros originales. Los doblajes encajan con la forma de ser de los personajes, es difícil imaginarselos con una voz distinta a la que se les ha puesto en la versión doblada. Una cosa a destacar es la relación de voces entre Susana y Creamy. Podemos notar cómo la voz sólo cambia en gravedad: el timbre agudo de Susana al ser una niña es sustituido por uno más grave en Creamy al ser una mujer.

Aún no siendo una serie perfecta, se podría decir que sobresalió en su género. Su calidad es más o menos estable, contraponiéndose sus más con sus menos. El guión es bueno, la animación pasable, y el sonido inmejorable, lo que la convierte en una serie a destacar dentro del mundo de las comedias de brujitas.

Gonzalo B. Tello

Este dibujo nos lo manda Elisa, pero lo hemos incluido aquí porque no desmerece del resto del trabajo de Takada sensei.



TALLER DE ANIMACION

(«When the going gets tough, the tough get going. A espacio disponible desesperado, soluciones desesperadas. Igor, rápido. Vamos a bajar el tipo de letra. Factor de punto... 7.5. ¡Activa!» «¡No, Amo! ¡Está Loco! ¡Va a hacer que saltemos en pedazos!» «¡Maldito cobarde! ¡Aparta, ya lo haré yo! ¡Factor 7.5! ¡Más potencia, Igor! ¡Más potencia...! ¡Igor? ¿Dónde te has escondido, engendro del demonio?»)
Lo prometido es deuda. En esta edición del Taller contamos (¡al fin!) con la continuación del guión en que nos inició J. Jaime Ortega. He condensado aquí sus dos últimas cartas en las cuales, además de narrarnos las aventuras de su Robur, nos cuenta detalles del proceso creativo que hay detrás. Por problemas de espacio, aplazo para el próximo MangaZone su galería comentada de personajes, de lo más interesante (¿os habéis dado cuenta de que este es El Increíble Prólogo Menguante).
A continuación, un atisbo a uno de los acontecimientos más espectaculares del Taller de Animación: la primera Música de Banda Sonora Original para «Robur, El Conquistador», compuesta y ejecutada por un compañero de afición con experiencia profesional, al que he tenido el placer de conocer a través de Alejandro Maicas, y que coprotagonizará las páginas del próximo Taller («Dame más páginas, dame más, más...»). Y finalmente, la segunda entrega de «Macross Alternativo», el *Tour de Force* de Rosa María Carmona Plata. Un reencuentro con los personajes más familiares y queridos del universo del Anime. Que lo disfrutéis.

"Antes que nada, conviene hacer una aclaración: cuando acabé de leer el MangaZone nº 6 mandé una carta y una continuación de la historia que apareció en este nº 7, que aún no ha aparecido publicada y que lógicamente no responde a las dudas que me planteabas porque no sabía que existiesen (esto parece «Atrapado en el tiempo» o «Regreso al futuro», lo reconozco). Ahora mismo las respondo.

La idea de Mu me vino de un Don Mickey (¡en serio!) que leí hace mucho tiempo, que luego se unió a lo que vi en un libro llamado «Grandes enigmas de la Historia». De todas maneras opté por Mu para mi historia porque tener una civilización desaparecida siempre le da mucha fuerza a un argumento y la Atlántida ha sido demasiado explotada por demasiados autores; vamos, que no hay ninguna novedad en hablar de la isla de Poseidón. En cambio, Mu es más desconocida, más novedosa, se tiene más libertad para tratar con ella en la forma que uno desee.

El resto de la historia, tras una fracasada incursión en el futuro, surgió en un principio como un intento de contar «la auténtica historia de Robur el Conquistador», pues me parecía que Verne le había tratado demasiado mal, sobre todo en «El dueño del mundo». Por eso especialmente introduje el personaje de Jules Vernau, para que al final se convirtiese en ese autor de cuyo nombre no quiero acordarme y escribiese las dos novelas que conocemos (lo que implica que Vernau-Verne habría deformado la historia real por alguna razón desconocida) y de ahí salió todo.

Y respecto a cómo se fue creando esta mi historia, espero no desilusionar a nadie, pero la verdad es que me lancé a la aventura sin ningún plan por mi parte, a lo que saliese. Eso sí, siempre he sido riguroso siguiendo la norma de no cambiar lo que se hubiera dicho o escrito con carácter definitivo («ficha en mesa, ficha presa»). Lamentablemente, esta norma me ha traído muchos atascos mentales, aunque eso es mejor que el «donde dije digo, digo Diego» y me ha evitado muchas resurecciones milagrosas.

Además, me ha ayudado mucho el tener un final más o menos pensado, que consistiría en ese en que los protagonistas salen de la batalla final tocados, sacudidos y puede que rotos por dentro, pero de pie y vivos. Y es que para mí sólo hay dos tipos de final: o malo (todos muertos y para nada) o bueno, y de ahí no hay quien me saque.

Ahora voy a pasar a añadir algo más a mi historia, pero antes quisiera decir que no me opongo en absoluto a que otros participen en la historia (si saben sacarme de este bloqueo bienvenidos sean) pero lo que pasa es que soy muy celoso con mis historias, eso lo advierto previamente; así que os autorizo a que déis mi dirección, pero eso sí, sólo a los que muestren interés por ayudarme a continuar (o crean que pueden mejorar) la historia de Robur Konrel (quién sabe, igual a todos les ha parecido un rollo).

Efectivamente, la historia de Heinrich Konrel tiene mucha relación con lo que ahora le está pasando a su hijo. No sé en qué momento exacto, pero en un recodo de la historia Robur descubrirá el secreto de su padre. Este consiste en que Heinrich fue un científico de los Iluminati, el máximo responsable del rediseño de los Kraken (¿de dónde crees que salieron los planos que encontró Robur?). Cuando se le había encargado crear un nuevo tipo de Kraken llamado «Espanto» nació Robur. La responsabilidad hacia su hijo recién nacido y su esposa le hizo pedir al Consejo de los Siete que se le permitiese salir del grupo a cambio de retirarse al campo, no volver a trabajar nunca más con nadie y por supuesto mantener la boca cerrada acerca de la existencia de los Iluminati. En un principio el Consejo se inclinó por la solución más fácil, o sea, matarlos, pero al final la defensa de Heinrich que hizo uno de los miembros del Consejo logró que se aceptase la petición del padre de Robur, aunque añadiendo una fuerte vigilancia sobre los Konrel sin que Heinrich lo supiera, lo que permitió a Heinrich alentar la pasión de su hijo por la aeronáutica. Pero cuando Robur empezó a indagar sobre los Krakens, los miembros del Consejo empezaron a inquietarse y se lo hicieron saber a Heinrich, quien reaccionó de la forma que ya sabemos, temiendo lo peor. Para evitar más problemas, los Konrel mandaron a Robur a América con los demás, pero, de una manera más que sorprendente, acabaron topando con un extraño mensaje que les hizo embarcarse en globo, y tras una extraña tormenta acaban dándose de bruces con el Great Eyry y el Kraken allí estrellado. Este descubrimiento sellará el destino de la familia Konrel, pues el Consejo de los Siete determina enviar un Kraken, precisamente mandado por Phil Evans y con el miembro del Consejo que defendió a Heinrich (pues era amigo suyo) a bordo, para que aprendiese que los Iluminati no se pueden permitir «la debilidad de la amistad» (Prudent dixit). Así que se esperó a que Robur volviera a casa, llegó la noche, se disparó y adiós casa, adiós Heinrich, adiós familia (irónicamente, a Heinrich le mató uno de sus diseños). Así comenzó la odisea de Robur.

Respecto a la idea de que Jules Vernau sea un «topo», he de decir que no, no van por aquí los tiros. La culpa es mía por no decir su edad exacta; además, la explicación de sus idas y venidas es mucho más simple: no sabía qué hacer con él en algunos momentos, y no lo iba a matar, ¿no?

Lo que sí se podría decir es que es un chico huérfano que vino a los USA (a vivir con unos tíos muy lejanos) desde Francia. Pero lo que ocurre es que ni Jules aprecia a sus parientes ni estos a él. Así que, tras conocer a Robur y amigos en el barco que les lleva a Nueva York, no le cuesta mucho unirse al grupo, sólo que se inventa la historia de unos padres ausentes para que no le hagan volver con sus tíos (por cierto, muy buen ojo con eso de Jules, yo no lo había visto; ni siquiera lo pensé, pero tienes mucha razón... aunque no sea lo que pensaste).

Cuando envié por primera vez mi historia de «Robur...» me di cuenta de que quedaba algo pobre, pero es que la imaginación no me daba para más (y no hablemos de mis habilidades artísticas). Afortunadamente, nada más acabar el MangaZone nº 6 me volvió la inspiración y aquí vuelvo.

Respecto al argumento, la cosa sigue así:

Edward y Elisa logran apañar el volver a Nueva York en tren, para desde ahí regresar a Inglaterra. Pero nada más llegar a N.Y. la policía les detiene acusados de haber atacado al presidente y al secretario del Weldon Institute. Obviamente, el poder de los Iluminati llega a todas partes y no les pasó desapercibido que sobrevivieron a la destrucción del Albatros. En vez de ser llevados a una comisaría, los policías les confían a la custodia de unos tipos misteriosos, que resultan ser agentes de los Iluminati, quienes los encierran en un calabozo situado en un edificio en ruinas. Dentro del calabozo descubren a Jules, quien no logró llegar muy lejos tras separarse de ellos. Este les cuenta que, por lo que pudo leer en los periódicos, el padre de Edward se ha arruinaddo y a Robur se le acusa de haber incendiado su propia casa. Todos quedan asombrados y apesadumbrados al ver el poder de la organización que ya les cuenta entre sus enemigos. Elisabeth le pregunta a Jules si sabe algo de sus padres, a lo que este responde que no: al parecer los Iluminati no han sido capaces de alcanzar a los Tarduet. Antes de que puedan seguir hablando, la puerta del calabozo se abre y entra uno de los que le encerraron con una pistola en la mano. «Las ordenes son quitaros las penas», dice con una sonrisa. Robur intenta enfrentarse, pero el hombre se limita a apartarle de un golpe. Sin embargo, antes de que pueda disparar cae de golpe. Detrás suyo se ve a una persona con un bastón pesado en las manos , con el que golpeó al ejecutor. Antes de que salgan de su sorpresa, el hombre les dice que salgan corriendo de allí. A los pocos segundos de haberlo hecho, el edificio estalla. A la luz de las llamas, el hombre misterioso se vuelve hacia ellos y les pregunta si quieren unirse a él y a muchos más para liberar al mundo de los luminati. A pesar de que éste nunca ha mostrado su rostro, todos aceptan.

La historia continua con Robur, Elisa, Jules y Edward uniéndose a ese hombre misterioso en el grupo contra-Iluminati. En un principio esto se traduce en un largo viaje en un camión conducido por ese hombre hasta llegar a una finca en medio de una llanura semidesértica. Para su sorpresa el hombre les deja allí, asegurándoles que en ese lugar disponen de todo lo necesario y que ya se pondrá en contacto con ellos. Después de decir eso, se marcha con el camión.

Sorprendéntemente, en el edificio principal descubren una provisión enorme de alimentos, así como de material aeronáutico, etc. Sin embargo no hay ni rastro de otras personas, ni en la finca ni en varios kilómetros a la redonda. A Robur esto no le importa lo más mínimo, pues se lanza a diseñar una nueva aeronave. Los demás no se lo toman con el mismo ánimo, pero acaban adaptándose a su estancia en su nueva residencia. Al cabo de unos días vuelve «el hombre misterioso», quien se encuentra con un «Venganza» casi terminado y que les dice que hay otros grupos como ellos, pero que por cuestiones de seguridad es mejor que no intenten contactar con estos. Así mismo informa a Robur y compañía que en cuanto estén preparados salgan a su primera misión: liberar una pequeña base de los Iluminati, casi sin importancia, situada en la Micronesia y llamada «Isla X». Ante las preguntas de Elisa, Edward y Jules, les comunica que a pesar de todo lo ocurrido sus parientes están sanos y salvos. Elisa intenta hacer que le diga dónde están sus padres, pero como toda respuesta el hombre se gira y vuelve con Robur, dándole unos mapas en donde se marca la posición exacta de la Isla X. Tras esto, y antes de subir al camión, les dice que se den

prisa en salir con el Venganza, pues los Iluminati están a pocos días de encontrar la finca en donde se hallan.

Cuando ya no está la finca a la vista, el hombre, llamémosle «Is» («ese», en latín) para acortar, detiene su camión, se baja y piensa en voz alta, muy satisfecho, que «todo va mejor de lo planeado», y sonríe.

Al llegar a este punto quedan varias preguntas sin responder. Por ejemplo, ¿a qué se debió que Robur pudiera salir indemne de la destrucción de su casa si un Kraken vigilaba? ¿Cómo se permitió que encontrasen el Kraken estrellado en la cima del Great Eyry? ¿Quién es el mimbro del Consejo que defendió a Heinrich Konrel? ¿Supieron o no los Iluminati que Robur y compañía habían sobrevivido a la explosión del Albatros? Y si lo supieron, ¿por qué no acabaron con ellos en vez de hacer que los detuvieran? ¿Quién es Is, el hombre misterioso? ¿Cuál es su relación con los Iluminati? ¿Qué pasa con los Tarduet? Etc.

Algunas de esas preguntas no tienen respuesta aún porque la verdad es que no se me ha ocurrido nada. Respecto a las otras, lo que ocurre es que un miembro de los Iluminati está jugando con dos barajas: por un lado actúa como miembro del Consejo de los Siete y por el otro está intentando liberarse de los demás para implantarse como único dirigente de los Iluminati. Para eso ha ido creando diversas amenazas al poder Iluminati que le ayudasen en su objetivo y que podría eliminar en cuanto no le fuesen útiles (así se libra de posibles rivales y gana prestigio ante el Consejo). Debido a esto, lo de Robur no es precisamente la primera vez que ocurre (demasiadas coincidencias, hay que reconocerlo), y las muertes de Tom Turner y los padres de Robur no son tampoco las únicas que se han producido. Pero esta vez puede que le salga el tiro por la culata, pues Robur no es precisamente tonto y además puede que haya algo que le impida a ese Iluminati hacer con este grupo lo que hizo con los demás... más bien alguien, lo que pasa es que todavía no lo tengo muy pulido, a ver si alguno de los lectores de MangaZone me ayuda (¿el padre de Elisa? ...podría ser. ¡Ayuda!).

Respecto a los personajes creo que, para desequilibrar el grupo, en la Isla X se les debería unir una persona más. Posiblemente una chica de su edad o un poco más mayor, pero que odie a los Iluminati hasta la médula, sin duda por alguna masacre familiar, y que no se pare ante nada para acabar con ellos, matar incluido. A veces Robur se sentirá de acuerdo con ella y otras veces su rabia le llegará a asustar, pues aunque no siente mucho aprecio por los Iluminati (más bien ninguno), todavía no ha llegado a aceptar el matar como algo necesario para su lucha. Ella puede ser un reflejo viviente de lo que Robur puede llegar a ser, frío y cruel, como el que describe Julio Verne. Ahora sería cosa suya decidir si quiere llegar a ser así. También se podría añadir que esta chica, Maritsa Mirnelvkai, alias «Mirny», a causa de lo mucho que atrae a Robur, será causa de problemas entre él y Elisa (para hacerse una idea de cómo es Mirny, pensad en «Nim» de «Gunhed»), lo que pasa es que Mirny no está para triángulos amorosos sino que sólo ansía una terrible y fiera venganza sobre los Iluminati. Tal vez la convivencia con nuestros héroes la haga cambiar, pero lo dudo.

Y hasta aquí todo lo que se me ocurre. Espero ayuda urgente (pero que quede claro, ¡no voy a cambiarle el nombre a Maritsa-Mirny ni aunque me amenacen de muerte!). Gracias a todos, aunque sólo sea por leer esta mi historia.

P.S. Por si alguien le interesa, todos los que van tras Julio Verne soy yo, y los Iluminati los saqué de la serie limitada de DC «Time Masters». Por cierto, gracias por los halagos (*a mandar –Juan*)."

J. Jaime Ortega Cano





"...«Caos» representaría lo trágico del ánime. Imaginad, por ejemplo, a Robur subido en el Albatros, por encima de una ciudad consumiéndose en las llamas y gritos de desesperación rasgando la noche con sus llantos tras el ataque de un enemigo despiadado. Un total de diecisiete instrumentos componen este tema, dominado por los coros, junto a timbales, una guitarra punteando, oboe, fliscornio, violines, etc., y con una duracion de 3'05". A destacar para mi gusto la entrada de percusión y coros a mitad del tema, acentuando la tragedia del momento e indignación de Robur..."

Rafael Luque Medina

Ya sé que son muy pequeñas, pero Alejandro y Rafael estaban ilusionados con la idea de enseñar las partituras (y yo también, ¡qué diantre!). Francamente, dudo de la legibilidad de los pentagramas, pero espero que con ellos se os vaya abriendo el apetito.

Rafael Luque Medina trabaja en la misma empresa que Alejandro Maicas, ejerciendo entre otras cosas de demostrador de instrumentos musicales (a mí ya me ha hecho alguna demostración, y crujo de envidia). Nuestro Dire le abrió el gusto al Manga y a la Animación a golpe de MangaZones y de hacerle escuchar BSOs. Y parece que la propuesta del Taller de Animación le gustó particularmente bastante. Veréis: Rafael tiene un tinglado MIDI (sintetizadores, caja de ritmos, programa secuenciador y demás parafernalia) ciertamente impresionante en su casa, que emplea tanto para su propio placer como para algún que otro encargo profesional, aparte de que ha publicado comercialmente algunos trabajos.

El Taller, entre todas sus propuestas, os sugirió la idea de poner música a nuestro Anime imaginario. Bien: Rafael cogió el guante, y el resultado él mismo os lo describirá en el MangaZone próximo.

¡Perezosos! De acuerdo en que lo que va llegando al Taller de Animación es fantabulosamente impresionante, pero es poquito... quiero decir, sois poquitos. ¿Qué hacéis ahí, todos agazapados? Y, por cierto, no hay chicas. ¿Por qué será? (Ya sé que está Rosa María, pero Macross Alternativo no es, estrictamente hablando, parte del proyecto del Taller). Recordad que hemos dado libertad total sobre cómo contribuir. Si hay algo que no os convence y que pensáis que es un obstáculo para vuestras propuestas, lo cambiáis y se acabó.
Según lo que vayáis enviando, pensaré cómo plantear varias ideas que hemos tenido y habéis propuesto, entre ellas la del cursillo de dibujo de personajes estilo Manga, y cómo afectará ello al ritmo que sostiene el Proyecto Robur.
Humm...
¿No será que estáis de exámenes?

Juan Gómez Martín

MACROSS ALTERNATIVO

Un relato de Rosa María Carmona Plata

Segunda Entrega

Capítulo 3.
UNA INTERESANTE CONVERSACION

Los acontecimientos se han precipitado. En el puesto de mando del SDF-3 el General Magnum informa a su superior de que la nave centraedi que esperaban alcanzará la órbita terrestre dentro de nueve horas.

Los miembros del Quinceavo Escuadrón, ajenos a cualquier peligro, conversan animadamente sobre la jornada anterior al tiempo que patrullan el sector de Macross lindante con las ruinas de la ciudad destruida.

-Fue una velada estupenda, pero estoy muerta de sueño.

-Oye, Dana, esta mañana me preguntaba..., bueno, en realidad es una curiosidad, ¿conoces a la Srta. Shajoo... er... personalmente?

-No le des tantos rodeos, Bowie. La verdad es que yo no la conozco. Es ella la que conoce a mis padres.

-Como ayer te vi tan entusiasmada hablando con ella...

-Sí. Cuando charlas con Minmei te parece que la conoces de toda la vida.

-Yo me preguntaba si podías presentármela. Soy uno de sus más leales adeptos.

-Claro que sí, Bowie. Me imagino que ella no se molestará. Precisamente esta tarde pretendo ir a visitarla.

-Fenomenal, Dana. No me lo perdería por nada del mundo.

-Me parece, Teniente, que está hablando usted un poco a la ligera.

-Vamos ya, Angelo. No seas aguafiestas. ¿O es que te gustaría venir también?

-Hombre, ¡quién desecharía una invitación así!

-No sé, pero puede que Sean fuera uno de los que la hubieran rechazado.

El Cabo Phillips ni siquiera ha oido el comentario. Parece que hoy se excede en el cumplimiento de su deber, tan grande es su fijación.

-Seguramente no la está escuchando, Teniente. Desde hace unos días está como ausente.

A mí también me preocupa, Louie. Un soldado necesita no verse afectado por nada, máxime cuando en cualquier momento puede necesitar de todos sus sentidos para evitar ser herido. Cuento con vuestra ayuda, muchachos, para ver si podéis hacerle salir de su estado.

En ese momento llega el relevo. El Dieciseisavo Escuadrón no parece tener muchas ganas de patrullar esta mañana. En realidad casi nadie gusta de trabajar después de haberse divertido.

-Hola, Nova.

La Teniente Nova no parece estar de muy buen humor. Dana decide cambiar el tratamiento.

-Teniente Nova. El Quinceavo Escuadrón le confía a partir de este momento el patrullaje del sector. Hasta ahora sin novedad.

-De acuerdo, Teniente. Escuadrón, dispónganse a realizar un breve reconocimiento. Permanezcan atentos y comuníquenme cualquier anomalía.

Dana y sus hombres se marchan. "Por fin hemos acabado", piensa Dana mientras atraviesan el puente Kimoshi, frontera entre la ciudad Macross y las ruinas de la antigua urbe, "este sector es uno de los más deprimentes".

En la base militar SDF-3, situada a 10 km. del núcleo urbano, todo está tranquilo. En los laboratorios subterráneos, por el contrario, se aprecia una incesante actividad. Desde hace una semana científicos de varios países desarrollan una nueva teoría. Han sido horas agotadoras y noches de insomnio las que han vivido, pero el resultado final bien merecerá la pena.

* * *

La base lunar Andrómeda es uno de los aliados más importantes con los que cuenta la Tierra. Auxiliada por cien satélites artificiales en órbita alrededor de los planetas del Sistema y por tres bases espaciales estratégicamente instaladas en Júpiter, Saturno y Neptuno, obtiene diariamente información de todo lo que acontece en esta región de nuestra galaxia.

Atrás quedaron los lejanos días en los que viajar a la Luna era prácticamente imposible. En la era actual, la Edad Robotecnológica, se han conseguido vencer muchos de los problemas que viajar al espacio suponía. La clave de este éxito fue el descubrimiento del SDF-1, una estación espacial que aterrizó en la región de la Columbia Británica, provincia situada al norte de Canadá, un día del año 2010. Las autoridades canadienses no pudieron ocultar el hecho, y al ser la nave procedente del espacio exterior, se entabló un conflicto a la hora de determinar qué potencia se encargaría del estudio.

La O.N.U., interesada en que todo tipo de rencillas terminasen de una forma pacífica, determinó la creación de un nuevo organismo mundial que tratase directamente todo tipo de asuntos relacionados con los avances espaciales que a partir del estudio del SDF-1, como fue bautizado el hallazgo, se hicieran. Este órgano vino a llamarse O.T.U. (Organización de la Tierra Unida).

El proyecto SDF-1 fue un éxito, todas las naciones se beneficiaron de él. Ese fue el principio de un plan de cooperación basado en la defensa de los intereses comunes de toda la Tierra; se firmaron acuerdos y tratados, la labor conjunta excluía la hegemonía espacial de ningún país.

La ciudad Macross nació de ese cambio. Gentes de todas las nacionalidades se trasladaron a la base que la O.T.U. creó en el lugar donde la nave alienígena había aterrizado. De la misma forma fueron naciendo ciudades localizadas en otros puntos del globo, eran ciudades apátridas situadas alrededor de complejos destinados a la investigación espacial.

Poco a poco, a medida que fueron pasando los años, los secretos del SDF-1 se fueron desvelando y la esperanza de encontrar seres de otros planetas dejó de serlo para hacerse realidad. Los conocimientos alcanzados a través del estudio de la nave sirvieron para avanzar hasta límites insospechados: los viajes interplanetarios dejaron de ser sueños frustrados, la pesadilla de las distancias se alivió, el porcentaje de fallos en las estructuras de las naves construidas disminuyó... En definitiva, la Robotecnología se adueñó de los sistemas humanos.

Parecía un sueño. La paz era algo que no podía durar. En una ocasión, el día en que el SDF-1 se disponía a realizar una maniobra de pruebas, para la cual el personal adscrito a la nave se hallaba preparado y dispuesto a ejecutar de manera manual, los controles se autodirigieron, mandando una descarga hacia cierto punto del espacio exterior. Era el comienzo de la amenaza. Una nave centraedi fue destruida y, en respuesta, comenzó el asedio de la ciudad.

Nadie sabía cómo enfrentarse a las fuerzas enemigas. El Capitán Gloval, máxima autoridad del SDF-1, mandó realizar una transposición (la primera que se hiciera con una nave en la historia de la Tierra) y la estación espacial abandonó el planeta. Al ser la primera vez que esta maniobra se intentaba, la ciudad Macross fue transpuesta casi en su totalidad junto con sus habitantes y la nave. Sólo la pericia del personal militar que la pilotaba logró salvar a los supervivientes, que desde ese momento se incorporaron al complejo espacial, reconstruyendo en su interior una ciudad que se asemejaba a la que habían dejado.

Durante un año, permanecieron en el espacio, recopilando datos sobre sus enemigos y admirándose de que estos no quisieran destruirlos. Por algún motivo querían capturar la nave sin causarle graves desperfectos.

A partir de ahí, los ataques se sucedieron, incluso una vez que el SDF-1 hubo regresado. Un día la amenaza cesó y los alienígenas desaparecieron. Habían causado graves daños y bajas, habían terminado de destruir la ciudad Macross y dejaban una Tierra lastimada pero invicta.

En el año 2040 se inició la reconstrucción de la nueva ciudad Macross. En el año 2045 acabó de construirse el complejo espacial SDF-2 y, en el año 2050, la base militar SDF-3 se inauguraba en Canadá, en la isla de Vancouver, a diez kilómetros de distancia de Macross. Ahora, en el año 2060, está a punto de hacerse un descubrimiento que puede cambiar el rumbo de la guerra.

* * *

Son las 6 de la tarde. Dos jóvenes militares caminan despreocupadamente por las calles de la ciudad. Son jóvenes y disfrutan de la vida. Admiran a los niños en el parque, a las palomas que se posan en los edificios, a los rayos de sol que doran las hojas de los árboles.

Es otoño. Las vacaciones van tocando a su fin y los niños vuelven a las escuelas. La férrea disciplina que domina la ciudad no se ve afectada por la guerra. Sólo durante los ataques se suspende la actividad normal y los refugios se llenan de gente. Son momentos intensos, llenos de peligro.

Muchos sufren la pérdida de familiares. Los lloran, pero luego vuelven a la rutina. De lo contrario se volverían locos.

Hoy parece un día feliz para todos. No se ha anunciado ningún peligro. Las sirenas han enmudecido.

Hoy hay parejas en los parques, vida en las calles, risas en los hogares. Nuestros soldados siguen caminando. Atraviesan el centro de la ciudad, se acercan a su objetivo.

-Buenas tardes, me gustaría informarme sobre el número de habitación de la Srta. Shajoo.

-Perdone un instante -dice el recepcionista al tiempo que mira en el libro de huéspedes-. Es la 314.

-Gracias. Vamos, Bowie.

Como habrán podido adivinar, se trata de Dana y Bowie, fiel a su promesa la una y animado por la visita el otro.

-Buenas tardes. Mi nombre es Dana Sterling. Estoy citada por la Srta. Shahoo.

-La estábamos esperando. Tenga la amabilidad de pasar.

Una señora de poco más de cincuenta años los introduce en el salón. Allí les está esperando su anfitriona.

-Hola, Dana. Me alegro de que hayas venido. ¡Ah! Veo que no estás sola. ¿Quién es tu acompañante?

-Es el Cabo Bowie, un compañero. Espero que no le haya molestado que lo trajera conmigo, pero me fue imposible disuadirle.

-No es ninguna molestia. Siendo amigo tuyo es bienvenido a cualquier parte donde yo esté.

-Muy agradecido, señorita Shajoo. Dana me ha permitido acompañarlas y le aseguro que llevaba soñando con este momento durante años. Su voz me subyuga, me considero uno de sus más incondicionales fans.

-Es reconfortante y muy agradable escuchar que el trabajo de uno es pareciado; pero por favor, Cabo, no me haga sonrojar.

-No he querido sonrojarla, sencillamente digo la verdad.

-¿Qué le pareció mi actuación de anoche?

-Sólo tengo una palabra para definirla: sublime.

-Es usted un poeta, Cabo. Quizás me sobrevalore.

-Vamos, dejen de echarse piropos mutuamente. Si no, será mejor que me marche. Lo único que les disculpa es que ambos están locos por la música.

-¿Canta usted, Cabo?

-No. Soy un sencillo pianista. Pero, por favor, llámeme Andie.

-De acuerdo. Para mí es mucho más sencillo llamarle por su nombre de pila ahora que sé cual es su afición favorita. Pero sentaos, estáis en vuestra casa.

-Gracias.

-Ahora cuéntame, Dana. ¿Qué tal te lo pasas en la base?

-Bueno, la verdad es que no tenemos tiempo para aburrirnos. Continuamente hemos de estar alerta, porque el enemigo basa sus ataques en el factor sorpresa. A pesar de todo, yo no me dedicaría a otra cosa. Somos soldados profesionales y sabemos a los que nos exponemos. Allá arriba, aún cuando te juegas la vida, no piensas que vas a morir, sencillamente te dejas llevar.

-Y usted, ¿qué opina, Andie?

-Lo que dice Dana es cierto..., en ocasiones. En esto yo no soy como ella. Yo me siento vivo cuando toco el piano, cuando compongo melodías. Entonces me olvido de todo lo que me rodea; solamente existimos mi piano y yo cual amantes que se unen en un éxtasis de placer eterno. Cuando piloto, me siento vvo pero de otra manera. Lo uno me aporta paz, lo otro es una pasión violenta.

-No me engañaba, Andie. Es usted un poeta. En realidad todos los músicos son poetas en mayor o menor grado. Pero, dígame, ¿por qué decidió hacerse militar? Ambas pasiones parecen tan incompatibles...

-Es una tradición familiar. Una tradición que yo debía seguir...

-No se preocupe, Andie. No es necesario hablar de ello si no quiere.

-No, no me importa. Es algo que he ido superando con el tiempo.

-Mire, casualmente he de bajar dentro de una hora al bar del hotel. Me han pedido que cante para ellos. ¿Por qué no me acompaña al piano?

-Sería un placer tocar para usted, Srta. Shajoo.

-Entonces no se hable más del asunto.

-No lo anime mucho, Minmei. Ya ha sido detenido en algunas ocasiones por tocar en bares públicos.

-¿En serio? ¿Cómo es posible que detengan a una persona por tal motivo? Me parece incomprensible.

-Tenga en cuenta que la disciplina militar es muy severa. Debemos dar una imagen, si no los ciudadanos perderían la confianza en nosotros-, arguyó Dana.

-Sí, pero la Teniente Nova se excede en sus obligaciones. Parece que me persigue.

-¿La Teniente Nova? ¿Kate Nova? -inquirió Minmei.

-Sí. ¿La conoce?

-Es mi sobrina.

-¿Su sobrina?

-Ella es la hija de mi primo Kylie.

-Me deja asombrada, Minmei. Pensar que en cierta forma Nova y yo estamos relacionadas a través de usted...

-Hace ya algún tiempo que no la veo. ¿Por qué no me hablan de ella? ¿Cómo es? ¿Qué tal le va? ¿Le gusta la vida que lleva?

-Sería un poco difícil hablar de Nova -respondió Dana-. Es una chica un poco introvertida. Nunca habla sobre sí misma. Tampoco gusta de manifestar sus sentimientos. Personalmente opino que es un magnífico piloto y una gran compañera. Aunque un poco severa, tiene dotes de mando innatas.

-Lo único que a mí me ha dado que pensar -comentó Bowie-, es su pasión por el riesgo. Le encanta encargarse de las misiones más difíciles. Como si quisiera demostrarse algo a sí misma.

-No seas exagerado, Bowie -dijo Dana, mientras miraba a su compañero reprochándole sus palabras, pues había notado que afectaban a Minmei-. Ella simplemente cumple con su obligación. Es un bravo soldado y un magnífico piloto. Todos sus ascensos se los ha ganado a pulso. En la Academia solía rehuir a la gente, pero consiguió alcanzar una mención de honor al finalizar la carrera.

Minmei se había quedado un poco pensativa, y ambos jóvenes lo advirtieron. Era natural, de cualquier forma, que mostrara preocupación por la Teniente. Las unían lazos de sangre.

-Hacia tiempo que no sabía nada de mi sobrina. La verdad es que la última vez que la vi contaba apenas seis años de edad. Cuando éramos más jóvenes su padre... y yo estábamos juntos frecuentemente. Poco después cuando decidí dedicarme plenamente a mi trabajo no tuve tiempo para visitas. Hace ya algún tiempo desde la última vez que los vi. Ni siquiera sabía que se hubiese dedicado a la carrera militar...

-¿Por qué no habla con ella? Si quiere puedo hacer de intermediaria y comunicarle que tiene usted deseos de verla.

-No. No es necesario. De cualquier forma no creo que tuviese mucho interés en verme. Lo más probable es que no me recuerde. Seguramente sus padres no le han hablado mucho de mí.

-¿Cómo no, siendo usted uno de sus familiares?

-Bueno. Mi familia siempre ha sido un poco especial. No tuve hermanos y Kylie se convirtió en el único confidente y aliado. Era mayor que yo y estaba acostumbrado a protegerme. En principio cuando decidí dedicarme al mundo de la canción me apoyó totalmente aún a pesar de que mis padres se oponían. Pero luego..., en definitiva, nos peleamos y no volvimos a reconciliarnos jamás.

-Usted se enfadó con su primo. No creo que eso incluya a sus hijos.

-Probablemente os estoy aburriendo con mis problemas. Más vale dejarlo por hoy, mi vida privada no es muy interesante. ¿Qué os parece si bajamos al bar y alegramos un poco al personal? Esperadme un momento y voy a cambiarme. María, por favor, sirve a nuestros invitados lo que quieran, no tardaré mucho en estar lista.

Entretanto, Dana y Bowie permanecen en el salón.

-¡Qué raro! Estoy segura de que nos oculta algo.

-Mira, Dana. Apoyo tus buenas intenciones, pero no seas entrometida. Si no le gusta hablar de ciertas cosas tendrá sus razones.

-Pero, Bowie, ¿no crees que Nova se alegraría al enterarse de que su tía está aquí?

-Pero, ¿es que crees que no lo sabe? Todo el mundo en la base comentaba la fiesta de ayer.

-¿No has oído que ella no sabe que Minmei es familiar suyo?

-Te vas a meter en un lío. Deja que cada cual arregle sus asuntos.

En ese momento Minmei aparece en el salón. Está deslumbrante en su traje de noche.

-¿Estáis preparados, chicos? ¿Y usted, Andie, ha acondicionado sus dedos?

-Por favor, Srta. Minmei, si voy a ser su pianista por esta vez, tutéeme. Entre compañeros de trabajo no hay lugar para las formalidades.

-De acuerdo, Andie, pero a cambio exijo lo mismo de usted.

-Encantado.

En el salón del hotel se ha congregado un selecto grupo de personas. Dana ocupa una mesa cercana al escenario mientras sus dos acompañantes se acomodan al piano.

-¿Qué quieres cantar?

-¿Conoces la canción "Starlights in Manhattan"?

-Sí.

-Entonces a por ella.

El dúo es un éxito. La pericia de Bowie y la voz de Minmei consiguen maravillas.

-Eres un solista estupendo. Me parece que te voy a contratar.

-No me tiente. No me gustaría que volviesen a detenerme.

-No te preocupes, esperaré a que cuentes con un permiso.

En ese momento suenan las alarmas de la ciudad. Hay que irse a los refugios. Nuestros dos amigos apenas pueden despedirse. Han de volver a la base inmediatamente.



FIN DE LA SEGUNDA ENTREGA

MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

CORREO MANGAZONE

Felipe Torrent Domínguez de Jerez de la Frontera (Cádiz)

¡Así que te gustaría formar parte de nuestro equipo de dibujantes! Pues no pierdas las esperanzas, ya que pronto puede que recibas una llamada mía con algún encargo (tal vez ya te he llamado, antes incluso de que salga este número). Pero piensa que la competencia es grande, pues no serás tú solo el que presentará un trabajo, el encargo se lo hacemos a todos nuestros dibujantes, y sólo el mejor es el que sale publicado.

De todas formas (sea o no sea elegido tu dibujo), el patriarca te da la bienvenida, ya que has acertado de lleno al enviarnos esas páginas de tu cómic del "Street Fighter II" (¿Será telepata este tío?), pues en este número dedicamos un extenso reportaje al mismo. Así que: ¡Marchando una armadura de oro para Felipe!

Victor Herranz Miota de Barcelona

Empiezas haciendo una serie de peticiones sobre temas de artículos que te gustaría que tratáramos. Y puedo decirte: sí, pronto publicaremos un artículo sobre las nuevas obras de Toriyama, "Ackman" y "Dub & Peter".

Sobre "Dark Angel" tienes información en este mismo número (en el apartado "Maestros del manga", dedicado a Kia Asamiya).

Y "Bastard!!" también tendrá su artículo, pero tratando principalmente su versión animada.

¡Ah!, no. Otra vez no (por enésima vez en el "Correo MangaZone"): sí, es cierto que Ryoichi Ikegami dibujará una versión nipona de "Spiderman". (En tono histérico: ¡Al que me lo vuelva a preguntar, me voy a su casa y le quemo la colección de mangas!).

Sobre "Urotsukidoji", tienes la respuesta en el (magnífico -JJ) artículo de Javier.

Por el momento, además de "A.D. Police" de Tony Takezaki, existe otro manga inspirado en el universo de "Bubblegum Crisis", y éste es "Genocyber". ¡Anda, qué casualidad!, también de Toni Takezaki.

¿Que si publicaremos algo del manga del "Street Fighter II"? (¡¡Javier!!, otro telépata.)

Los derechos de "Appleseed" los consiguió finalmente Planeta-Agostini, que empezará a publicarla próximamente. De los de "Orion" todavía no sabemos nada.

Pienso que no pudiste hacerte con el nº 8 de MangaZone, pues los juegos de "Ranma 1/2" de SuperNES, fueron comentados en la sección "Animejuegos" de este número.

El servicio de subscripciones se está estudiando, y la periodicidad ya es mensual, como puedes ver (sí, hasta que me muera por sobredosis de trabajo -JJ).

Tus dibujos me parecen bastante aceptables. ¡Hasta la próxima, Víctor!

Dibujo original de Pedro L. Grau

Elisa López Maxiá de Adra (Almería)

A esta preciosidad (que seguro que lo es) de 16 años (que se te ve el plumero, Alex -JJ), enamorada de Ryoga (lo tuyo es muy fuerte, chica), y cuya carta no me cansaría de leer jamás, pues es divertidísima, le encanta "3x3 Eyes", y más en concreto, el personaje de Pai (yo casi diría que se identifica en parte con ella, pues un poco loca sí parece que está). Me pregunta por un dibujo aparecido en el fanzine "Kimagure", en el que salen Kyosuke y Madoka (es decir, Johnny y Sabrina), y un cartel que dice "Ten years after". Y sólo puedo decirte que si tú te quedaste alucinada, no veas yo. Pienso que se debe tratar de un dibujo suelto del autor o de algún aficionado, viendo como serían los personajes en el futuro, pues con la serie de anime, las OVAs y la película no tiene nada que ver, ya que yo las he visto y de 10 años después nada. Con respecto al cómic, ídem de ídem. (Si puedes, me gustaría que enviases una fotocopia de ese dibujo. Tengo mucha curiosidad por verlo.)

Me dices que pronto viajarás a Italia de viaje de estudios. Pues si te sirve de algo, ahí van unas direcciones para que te sea mas fácil encontrar material:

"LE NUVOLE PARLANTI", Via di Val Tellina 117 (Roma)

"NIPPONYA SRL", Via Muzio 1 (Milan)

"COMICS & GAMES", Via Giambellino 12 (Milán)

¡Ah!, estás de suerte, pues la información que me pides de "Creamy Mami" la tienes en un artículo de este mismo número.

Y, ¡oh, qué casualidad!, uno de tus dibujos es de "Creamy Mami", y como está muy bien, lo hemos incluido en el artículo (y, por supuesto, me lo han dado cuando el artículo ya estaba maquetado. Os quiero. -JJ).

A Micky ya le he saludado de tu parte, y como contestación a tu última pregunta, te diré que el autor de "Shulato" es Matsuri Okuda.

¡Hasta la vista, Pai...! ¡digo Elisa!



Dibujo original de Víctor Herranz

C10 de la "Black Ribbon" de Sevilla

¡Hombre!, aquí está de nuevo nuestro amigo cyborg de pasados números. Primero de nada, saludarte de parte de todo el equipo por tenerte otra vez con nosotros.

¡Gracias por tus felicitaciones! Sobre todo (yo personalmente te lo agradezco) por tu favorable opinión de la portada del número 8 (y eso que se comieron la parte de arriba del dibujo, y no salieron exactamente los colores originales) (¡Aaahh!, ¡basta, por Dios! -JJ).

Para los que odiéis tanto mi foto, os diré que pronto la cambiaré por otra (a lo mejor os lleváis una sorpresa, puede que en este mismo número).

Como habrás podido ver, sí que sacamos un especial en diciembre. Y para conseguir un número 6, tendrás que esperar a que hagamos una reedición (te diré que Javier también se quedó sin número 6, y eso que es del equipo) (¡¿que soy del equipo?! ¡¡Yo SOY el equipo!! -JJ).

"Otaku" significa "fan", "aficionado", y es la palabra con la que se suele designar a aquellos cuya obsesión por algún tema raya en el fanatismo, no



Dibujo original de Elisa López Maxiá



Dibujo original de C-10

siendo precisamente un cumplido. Sólo pierde su significado ofensivo cuando se emplea dentro del círculo de aficionados.
Sobre la serie "Galactic" (1981) de Katsuhiro Otomo que me comentas, no tenemos ni idea. Yo personalmente tengo bastante bibliografía sobre el autor, y no aparece por ningún lado una obra con ese nombre (incluso me parece extraño que me pongas el año en que se realizó). A no ser que se trate del nombre occidentalizado que le hayan dado a alguna de sus obras con título en japonés (pero incluso así sería muy extraño, pues tengo el nombre en inglés de prácticamente todas). Además dices que es una serie, y no una obra corta. A ver si lo soñaste (yo una vez me inventé una nueva obra de Rumiko).
Y a continuación las contestaciones a las preguntas de "Dragon Ball":
-¿Cómo es que Chichi tiene otro hijo, si Gokuh muere en la lucha con Cell? Pues mira, creo que sabrás que el proceso de gestación en la raza humana es de 9 meses. Y perfectamente, Gokuh pudo pegarle unos cuantos achuchones a Chichi antes de la lucha con Cell (además está la teletransportación instantánea, que tiene sus ventajas).
-¿Cómo tiene Krilin una hija con un Cyborg (C18)? Verás. C18 (al igual que tú y el resto de cyborgs), no es totalmente mecánico (entonces sería un robot), sino un Organismo Cibernético (*CybOrg*), es decir una base humana con mejoras mecánicas. Al menos eso es lo que yo pienso. (A lo mejor roza, pero poder, puede -JJ).
-¿Por qué Mr. Satán se atribuye la muerte de Cell (El combate era televisado ¿No?)? Es televisado hasta cierto momento (me parece un poco difícil mantener una cámara sobre el hombro y enfocada cuando te llega la onda expansiva de una explosión de 50.000 Megatones). Y Mr. Satán se la atribuye porque es un cara.
-¿Por qué no resucitan a Gokuh, si a Krilin lo resucitan dos veces? Pues mira, no es que no lo puedan resucitar, es que el señorito no quiere. Prefiere quedarse entrenándose entre los muertos.
-Hace poco me ????? (no entiendo esta palabra) una de las bandas sonoras de una película de "Dragon Ball Z". Y en la carátula ponía "BGM: Namek". ¿Sabéis lo que significa? Sí, BGM es la abreviatura de Back Ground Music, que quiere decir más o menos música de fondo. Es decir, que se trata de la música de fondo que se oye durante los capítulos que se desarrollan en Namek.

Por último, decirte que prefiero no entrar en discusiones sobre si una revista es mejor o peor. Nosotros tenemos nuestro mercado, y poco a poco (dentro de nuestras posibilidades) intentamos ofrecer lo mejor que podemos dar.
Bueno, C10. ¡Larga vida a la Black Ribbon!. Vuelve a escribir pronto, y manda más dibujos.

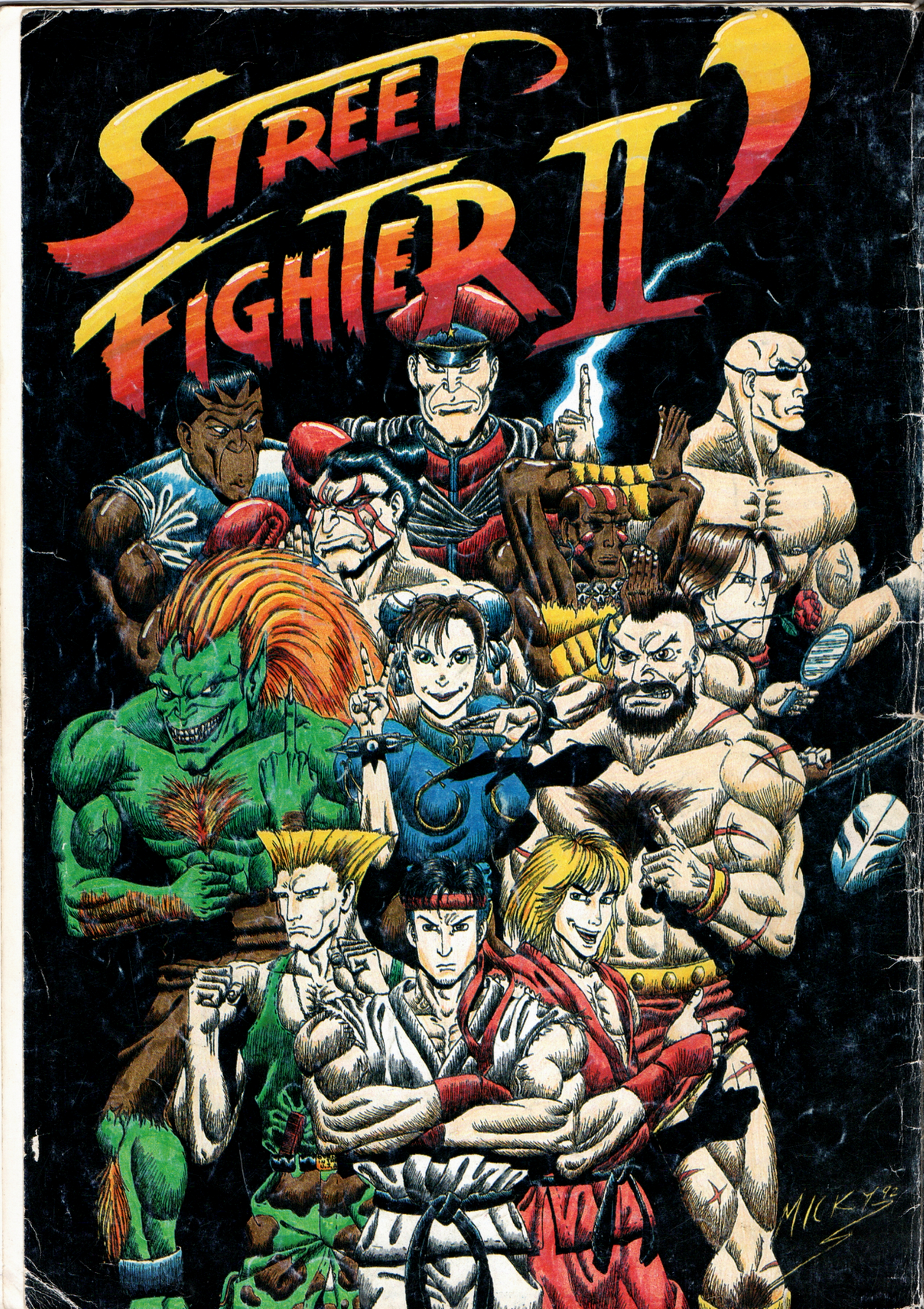
__Sergio Brocos Gómez de Santiago de Compostela (La Coruña)__
En realidad se trata de cinco amigos: David "Xenoken", Lino "Y.O.R.", Marcos "Saw", Rubén "Super Vi" y Sergio "Vegeita" (el del remite).
Estos amigos mandan unos mensajes para Micky, Luis Alís, Víctor, Santiago y el que os habla (¡¡Sniff!!, nadie se acuerda nunca de mí -JJ). Chicos, el mensaje ha sido dado.
¡Bueno!, ahora empecemos con el interrogatorio que me hacéis (parece un tercer grado).
"Gundam" es una obra muy extensa, y sí existe manga de alguna de sus partes (sobre todo de las últimas). Algunas son mangas en blanco y negro, y otras en realidad son montajes de los cels de las versiones animadas (y por lo tanto en color).
De "3x3 Eyes" existe una versión animada, pero en forma de OVA, cuyo primer capítulo pronto será comercializado en España por parte de Manga Films dentro del sello Manga Video.
De "El puño de la estrella del Norte", "Crying Freeman", "Battle Angel Alita", "Appleseed" y "Dominion" también existe versión animada.
En España se está publicando "Dominion", y "Appleseed" será publicada proximamente.
¿Que cuánto cuesta traer material de USA o Japón? Pues mucho dinero, chicos. Al precio original del producto le sumas lo que se gana la tienda que lo envía y lo que le cuesta enviártelo. Si encima lo pides a través de una tienda española, súmale lo que ésta se va a llevar. Total, que pagas el triple del precio original.

Sí existe el manga de "The Five Star Stories", su autor es Mamoru Nagano. De "Patlabor" también (de Magami Yuuki -JJ). Lo que ya no está tan claro es "Devastator" e "Iczer One" (De Devastator no, de Iczer One sí, realizado por su creador, Toshihiro Hirano -JJ).
Sí os aconsejo la compra de la versión en video de "Venus Wars". Muy recomendable.
No, no existe una versión en español ni de "Gundam" ni de "Silent Möbius".
Podéis comprar en español todos los animes que Manga Films va a distribuir bajo los sellos "Manga Video" y "Anime Video". Además podéis encontrar en algunos grandes almacenes series como "El rey Arturo", "Hola Sandybell", "Capitán Harlock", "Campeones" y "Mazinger Z". Y películas como "Taro, el niño dragón", "Agente espacial 009", "Cazador de espíritus", "La princesa encantada", "Historia de Andrómeda", etc... (algunos de estos títulos son viejos, pero valen la pena).
Sí, os recomiendo la compra del Super Valkyrie de "Robotech". Sobre todo si lo encontráis al precio que lo encontré yo (3.500 ptas. en una tienda de juguetes de Valencia).
El dibujo inferior de la pag. 41 del número 7 de "MangaZone" pertenece a la obra "Bastard!!".

Finalmente, y después de muchas deliberaciones, se declara al acusado (redoble de tambores)... inocente de todos los cargos.
¡Uff!, por fin se acabó. Creí que no saldría de ésta. ¡Pero, cómo no!, con esa cara de angelito de la foto de la editorial, cómo me iban a declarar culpable.

Alejandro Maicas
(Y las Jotas Misteriosas -JJ)

Correo MangaZone:
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA.


STREET FIGHTER II
MICKY '93